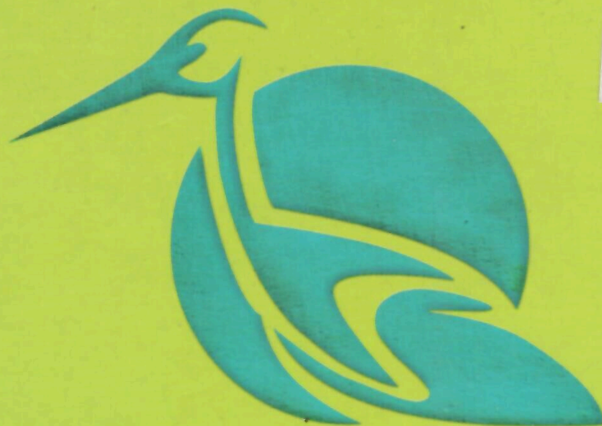
Antonio Rivera Rodríguez-Diego Antonio Guerrero Alonso
Santiago Campo Moreno-Antonio Moreno Pérez
José Ángel Berrocal Pulido-Juan Sanguino González

CONTIENE DVD



JuegaLinEx



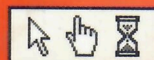
142 juegos para Linux



INCLUYE DVD

con todos los juegos del libro,
el sistema operativo gnuLinex
y un paquete completo
de aplicaciones ofimáticas.

nowtilus



manuales_PC

ANTONIO RIVERA RODRÍGUEZ
Trabaja desde 1986 en Orientación Educativa y Pedagogía Terapéutica (Consejería de Educación de la Junta de Extremadura). Actualmente está destinado en el Departamento del IES Albarregas de Mérida. Como Groucho Marx cree que «el secreto de la vida es el juego limpio: si lo puedes simular, lo has conseguido».

DIEGO ANTONIO GUERRERO ALONSO
Profesor de secundaria y coautor del libro *LinEx para empresas* y del programa *Método interactivo de lectura Glenn Doman*. Está licenciado en Educación Física (U. Politécnica de Madrid) y especiliazado en Ciencias Morfofuncionales y realiza el doctorado en Nuevas Tecnologías.

SANTIAGO CAMPO MORENO
Profesor de Secundaria desde 1990, principalmente en el IES Albarregas de Mérida. Es miembro del Grupo de Software Educativo de Extremadura (Consejería de Educación de la Junta de Extremadura). Todo un profesor de Latín que tiene como hobbie el mundo de los videojuegos.

ANTONIO MORENO PÉREZ
Profesor de Secundaria desde 1993.

JOSÉ ÁNGEL BERROCAL PULIDO
Ingeniero Técnico en Infórmatica. Trabaja desde 1999 como programador en la Consejería de Educación de la Junta de Extremadura donde se unió al equipo que ahora da lugar a *JuegaLinEx*.

JUAN SANGUINO GONZÁLEZ
Profesor de secundaria desde 1998. Es un auténtico adicto y experto en los videojuegos, lo que le llevó a unirse al equipo de este libro.

JuegaLinEx



nowtilus

JuegaLinEx



Más de 140 Juegos compatibles con GNU-Linux

Antonio Rivera Rodríguez
Diego Antonio Guerrero Alonso
Santiago Campo Moreno
Antonio Moreno Pérez
José Ángel Berrocal Pulido
Juan Sanguino González

nowtilus

Colección: Manuales PC
www.nowtilus.com

Título: JuegaLinEx
Subtítulo: Más de 140 Juegos compatibles con GNU-Linux
Autores: © Antonio Rivera Rodríguez; Diego Antonio Guerrero Alonso; Santiago Campo Moreno; Antonio Moreno Pérez; José Ángel Berrocal Pulido; Juan Sanguino González

Doña Juana I de Castilla, 44, 3.° C, 28027-Madrid
www.nowtilus.com

Editor: Santos Rodríguez
Responsable editorial: Teresa Escarpenter
Diseño y realización de cubiertas: Opal Works
Coordinación editorial: Grupo ROS
Diseño y realización de interiores: Grupo ROS
Producción: Grupo ROS (www.rosmultimedia.com)

ISBN: 84-9763-245-1
EAN: 978-849763245-4
Fecha: Marzo 2006

Printed in Spain
Imprime: Imprenta Fareso
Depósito Legal: BA-584-05



Índice

JuegaLinEx,
nuestra carta de presentación

Todo aprendizaje parte de la simulación comprensiva de una realidad y del entrenamiento, casi siempre mediante juegos, de una serie de habilidades para desenvolverse en dicha realidad en el futuro.

El juego es una característica de la especie humana, los historiadores del juego han mostrado la existencia de actividades lúdicas en las más diversas culturas. El juego no sólo es una actividad universal sino que es posible encontrar el mismo juego en diferentes culturas.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación abren unas posibilidades de simulación y de entrenamiento mediante juegos, casi infinitas.

Esas posibilidades son las que queremos hacer crecer y acercar a todos los ciudadanos. Al decir *"todos"*, no me refiero sólo a los jóvenes, sino a hombres y mujeres de todas las edades. Hay que reconocer que el mundo de los juegos está muy concentrado en los jóvenes y en atender sus gustos, es en lo que más esfuerzo está poniendo la industria. A pesar de lo cual, algunos de los juegos incluidos en JuegaLinEx son de gran interés para personas de diferentes edades. Y estoy seguro que habría mucho más a poco que se generara una cierta demanda.

¿Por qué hemos apostado por esto y por qué en software libre otra vez?

La razón de la apuesta está casi dicha de antemano. El mundo de los juegos es fundamental para la informática y de alguna manera un software como gnuLinEx, tenía un vacío en cuanto a sus posibilidades. Es cierto que habíamos desarrollado todo el aspecto ofimático y multimedia, para dar respuesta al sistema educativo y que ya desde las primeras versiones, se incluyó una pequeña muestra de juegos (muy orientados al ámbito educativo) pero era evidente que frente a la abrumadora oferta de videojuegos, tanto para PC, como para diferentes plataformas, la oferta de gnuLinEx era escasa.

De nuevo nos llevamos una sorpresa, porque lejos de ser pocos, los juegos en software libre disponibles eran bastantes y tenía algunas características importantes. Una de ellas era que la mayoría de los videojuegos clásicos que han estado en los salones recreativos desde hace más de 25 años, estaban disponibles en versiones libres. Además de esos juegos de toda la vida, un ejercito de programadores, la mayoría de ellos en formación y en muchas ocasiones para la simple promoción, está escribiendo y poniendo

en la red multitud de programas en software libre muy semejantes a los más exitosos del mercado de los videojuegos en software propietario.

Como cuando empezamos con LinEx, la mayoría de lo que había estaba en inglés. Pusimos en marcha un proceso de selección y traducción que ha alcanzado a más 150 programas, los cuales son descritos en este libro y están disponibles en la distribubión juegaLinEx, adjunta en formato DVD.

Los juegos están organizados mediante unas categorías y probablemente constituya el menú más completo y variado de juegos que se pueda encontrar, de todos los tipos y para todos los gustos.

Todo con un propósito educativo, ofrecer a los profesores de nuestro sistema educativo un muestrario amplísimo de posibles herramientas educativas, sobre la base de gnuLinEx.

El reto que nos planteamos, es que si los juegos sirven para el entrenamiento en una serie de prácticas, convendría que hubiese más videojuegos que entrenaran en prácticas del futuro (globalización, cooperación, sostenibilidad, etc.) y no en prácticas del pasado (dominio, eliminación del otro, acumulación, etc.)

Ese asunto será objeto de análisis y evolución en los próximos tiempos, ahora hay que juzgar esta iniciativa y extraer todas las enseñanzas que atesora. Hasta usted llega hoy en forma de este libro, que promovemos en colaboración con Nowtilus, que como la Junta de Extremadura en su ámbito de responsabilidad institucional, se ha embarcado en la aventura de hacer llegar las tecnologías a la vida cotidiana y al común de todos los ciudadanos.

DVD y libro, iniciativa pública e iniciativa empresarial, se unen en este propósito en el que además de grandes posibilidades, la anima la idea de desarrollar una floreciente industria, que pueda venir a ocupar esa oferta, hasta ahora poco conocida, de los juegos en software libre.

Es de agradecer el trabajo realizado por los autores de este libro, profesores que además de una información completa sobre cada juego, analizan cada uno de ellos desde una perspectiva psicopedagógica, para facilitar su uso en el sistema educativo. Sé lo que han disfrutado haciendo este trabajo y es seguro que responderá a las expectativas planteadas.

Espero y deseo que este libro y JuegaLinEx le permitan disfrutar de muchas horas de ocio y aprender de ese nuevo mundo de las tecnologías, que nos invita permanentemente a participar en él, esta es también una buena vía.

Febrero, 2006

Consejero de Infraestructuras y Desarrollo Tecnológico
Junta de Extremadura



Guía de instalación de JuegaLinEx

Generalmente, cuando adquirimos un ordenador, éste nos viene con un Sistema Operativo instalado. El problema se nos presenta cuando queremos poner en nuestro equipo un S.O. diferente al que inicialmente poseemos. La instalación de un Sistema Operativo en un ordenador requiere unos conocimientos que, dependiendo del tipo de instalación que vayamos a efectuar, requerirá más o menos especialización.

Como el contenido de estas primeras páginas trata sobre la instalación de juegaLinEx, nuestro planteamiento puede tener varias decisiones posibles que iremos dando respuesta en este capítulo.

Requisitos del sistema

Las constantes actualizaciones que sufren los distintos S.O. pretende optimizar las características del nuevo hardware que de forma sistemática aparecen en el mercado.

Cuando se pretende instalar un sistema operativo en un ordenador, es necesario conocer previamente el *hardware* mínimo que requiere dicho S.O., en nuestro caso, para la instalación de *juegaLinEx*, los requisitos mínimos del sistema son

- Pentium 200MHz o similar
- 2Gb de disco duro
- 128 Mb de memoria RAM
- Tarjeta gráfica compatible VESA
- Lectora de DVD

Configuración de la BIOS

Antes de proceder a la instalación de *juegaLinEx* en nuestro ordenador, debemos tener habilitada en la BIOS el inicio del ordenador desde la unidad lectora de DVD.

Aunque no todos los modelos acceden a la BIOS de la misma forma, el acceso se detalla al inicio del sistema y generalmente suele ser pulsando la tecla **Supr** o **F2**. Caso de no encontrar la forma de acceso, deberemos mirar en la documentación de la placa base que se entregó con el equipo.

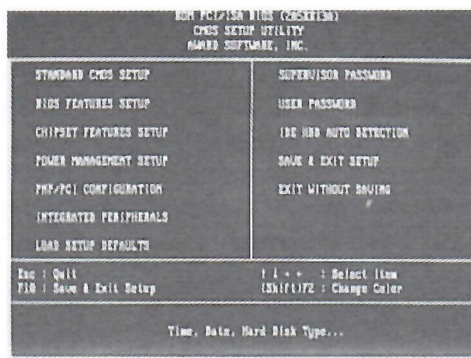


Figura 1. BIOS del sistema (AWARD).

Generalmente los menús que nos aparecen están en inglés, seleccionamos la opción **BIOS FEATURES SETUP** y en el apartado **Boot Sequence**, cambiaremos la secuencia de arranque, si es necesario, hasta indicar como inicio la unidad de DVD.

Instalación de LinEx

Una vez configurada en la BIOS del sistema la secuencia de arranque desde la unidad lectora de DVD, ponemos el DVD de instalación de *juegaLinEx* y reiniciamos el ordenador.

Nos aparecerá la primera pantalla de inicio de la instalación. Pulsando la tecla **Intro** procederemos a instalar *juegaLinEx* en modo gráfico.

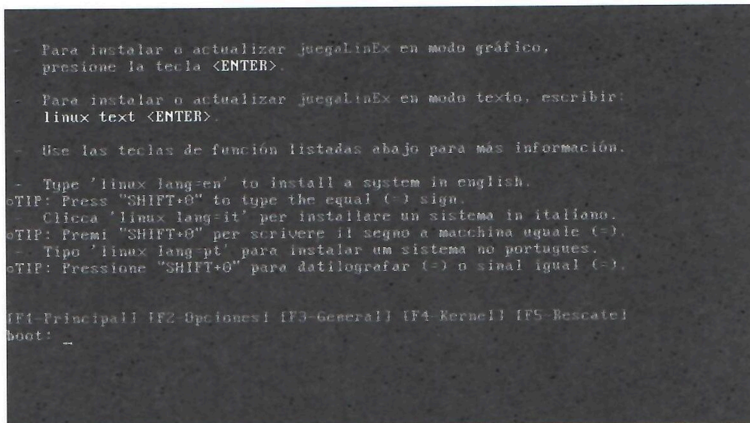


Figura 2. Inicio de la instalación.

Si no nos aparece esta pantalla deberemos comprobar que hemos configurado correctamente la BIOS para que comience primero desde el DVD. Si el problema persiste, lo más probable es que el DVD no esté grabado correctamente, por lo que tendremos que conseguir uno nuevo.

Esta pantalla de inicio, figura 2, también nos permite realizar la instalación en modo texto escribiendo *linux text* a continuación de boot: Este modo de instalación, sin el entorno gráfico, es útil cuando *juegaLinEx* no es capaz de reconocer la tarjeta gráfica que tenemos instalada.

Primeros pasos

Una vez iniciada la instalación, el programa nos irá presentado una serie de ventanas que irán determinando la configuración del S.O. para nuestro ordenador.

Se nos presenta una pantalla de bienvenida, figura 3, que en su parte izquierda nos describe cómo utilizar los menús de instalación. Pulsamos en el botón **Siguiente**.

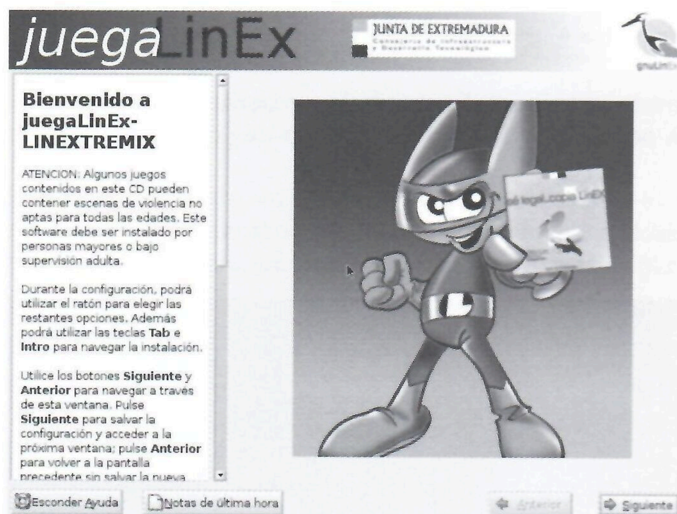


Figura 3. Pantalla de bienvenida.

Seguidamente nos aparece la ventana de selección del modelo del monitor, figura 4. Generalmente el programa lo presenta en pantalla cuando lo ha detectado, en caso contrario deberemos seleccionarlo manualmente. En este punto es interesante tener a mano las características de nuestro ordenador para facilitarnos la tarea a la hora de seleccionar

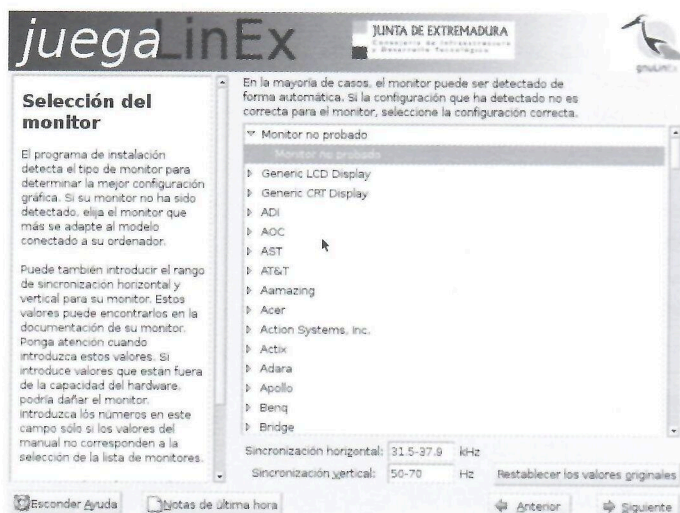


Figura 4. Selección del monitor.

Particiones

El particionado del disco duro consiste en dividir una unidad física en varias unidades, de forma que cada una de ellas actúa de forma independiente como si de distintos discos se tratara. Esto nos va a permitir instalar varios S.O. en un mismo ordenador. Además, por tratarse de unidades independientes, los problemas que podamos tener en una de las particiones, no tiene por qué afectar al resto.

En cada disco duro podemos realizar un máximo de cuatro particiones primarias, por lo que de una unidad física podemos obtener cuatro unidades independientes entre sí. Una de ellas puede ser una partición extendida que se encargaría de contener otras particiones lógicas.

El número y tamaño de las particiones dependerá de nuestras necesidades, por ejemplo podemos tener una partición primaria y varias lógicas en otra partición extendida.

Las particiones primarias se denominarían hda1, hda2, hda3 y hda4, dependiendo del número de ellas que tengamos.

La partición extendida sería una de ellas, que por contener las particiones lógicas, no se trabajaría directamente en ella, sino en las particiones lógicas que contiene.

Las particiones lógicas se denominarían hda5, hda6, ... comenzando siempre la primera partición lógica en hda5.

Particionar un disco duro sería la parte más peligrosa de la instalación. Si el ordenador es nuevo o queremos instalar *juegaLinEx* como S.O, único y propietario de nuestro equipo, no tendríamos ningún tipo de problema ya que eliminaríamos toda la información que exista en el disco y podríamos hacer las particiones necesarias según nuestras necesidades.

Por contra, si disponemos de un S.O. instalado y queremos conservarlo, debemos realizar la partición sin eliminar las existentes.

Antes de seguir adelante, deberíamos desfragmentar el disco duro y hacer copia de seguridad de todo aquello que sea importante, pues un error nos podría hacer perder toda la información que tenemos guardada.

Para el particionado del disco duro existen varios programas, desde *software* propietario, como **Partition Magic**, hasta *software* libre como **System Rescue** que nos pueden ayudar a realizarlo de forma sencilla.

Posteriormente nos aparece la ventana de elección del tipo de instalación, figura 5. Deberemos escoger el tipo de instalación que más se ajuste a nuestras necesidades.

- La opción **Todas la edades** incluye un sistema operativo completo más juegos que no contienen violencia, sangre o lenguaje adulto.
- La opción **Todas las edades con soporte 3D** es igual que la anterior, pero incluyendo los juegos que requieren tarjeta aceleradora 3D.
- La opción **Mayores de 18 años**, instalará todos los juegos y aplicativos, menos los que requieran tarjeta aceleradora 3D.
- La opción **Mayores de 18 años con soporte 3D** instalará absolutamente todos los juegos y aplicativos contenidos en el DVD.

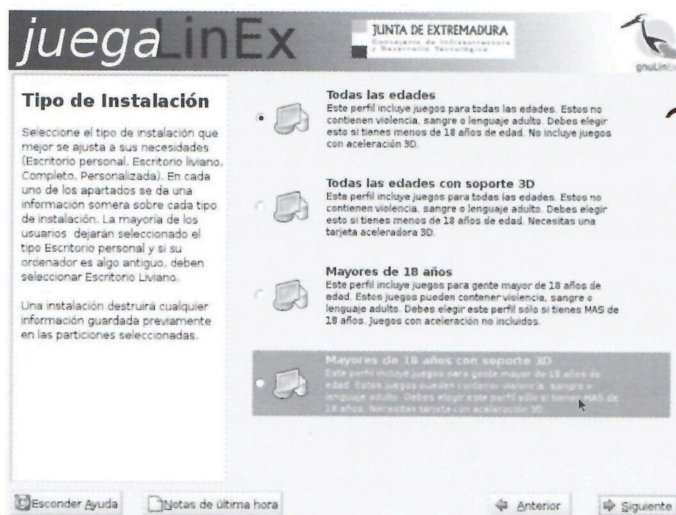


Figura 5. Tipo de instalación.

Partición del disco duro

Los discos duros son unos dispositivos físicos donde se almacena la información. Estos discos duros, al igual que las unidades lectoras de DVD, se encuentran conectados a la placa base del ordenador. En *Linux*, los dispositivos físicos se identifican mediante archivos contenidos en la carpeta /dev, por lo que, al hacer referencia al disco duro del ordenador se suele escribir como `/dev/hda`.

Al crear las particiones, podemos dejar un espacio libre sin asignar, de esta forma, al instalar *juegaLinEx*, podemos utilizar este espacio para su ubicación.

Tipos de particiones

En la pantalla que aparece, figura 6, podemos seleccionar el tipo de partición. De forma automática, o bien, de forma manual con **Disk Druid**.

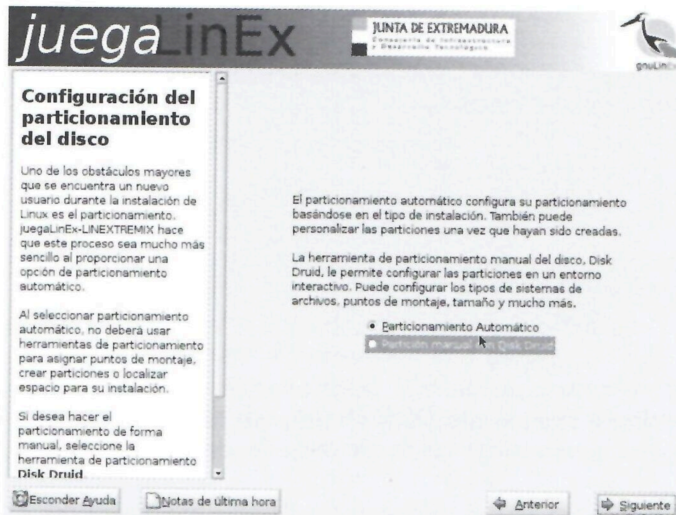


Figura 6. Particionamiento del disco.

En el particionamiento automático, el programa buscará en nuestro disco duro el espacio necesario para la instalación. Si seleccionamos esta opción, en la siguiente ventana, figura 7, se nos presentarán las siguientes opciones:

- **Eliminar todas las particiones Linux en este sistema**, que eliminaría cualquier partición *Linux* para utilizar su espacio en la instalación de *juegaLinEx*. Esta opción se usaría principalmente para la reinstalación del S.O.
- **Eliminar todas las particiones de este sistema**, que eliminaría todas las particiones del disco duro y se instalaría *juegaLinEx* como único S.O.
- **Guarde todas las particiones y use el espacio libre existente**, que instalaría *juegaLinEx* en el espacio libre sin modificar las otras particiones del disco duro.

Si tuviéramos más de un disco duro, se nos permitiría seleccionar la unidad que queremos usar en la instalación.

Si activamos la opción: **Revise (y modifique si lo necesita) las particiones que ha creado**, podemos revisar las particiones creadas de forma automática y modificarlas en caso de que sea necesario.

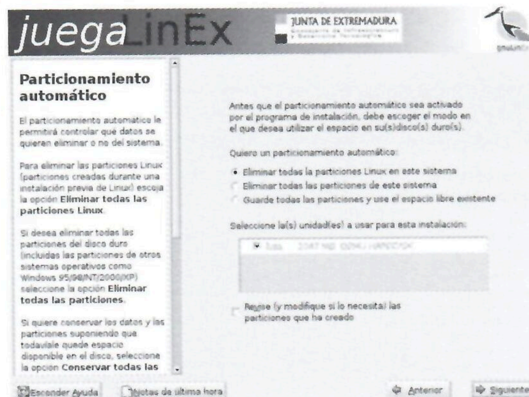


Figura 7. Particionamiento automático.

En el particionamiento manual con **Disk Druid**, nos aparece la pantalla de la figura 8. Es la mejor opción para personalizar las particiones del disco duro.

En esta ventana nos aparecen los discos duros de nuestro ordenador con detalle de las particiones que tuvieran.

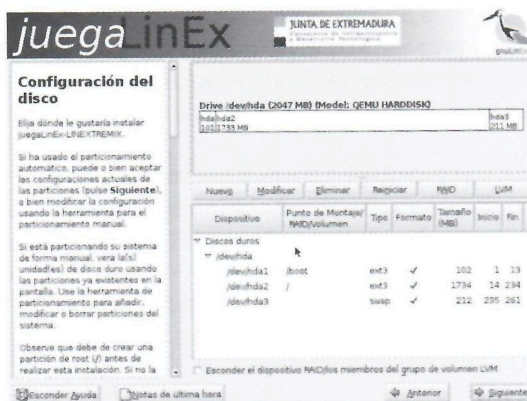


Figura 8. Particionamiento manual.

También nos muestra una información más detallada de cada disco:

- **Dispositivo**: identifica a los discos duros del sistema y sus particiones, /dev/hda, /dev/hda1, etc.

- **Punto de montaje**: identifica el directorio que contiene el sistema de archivos del dispositivo. / (raiz), /boot, etc. La memoria de intercambio del sistema, Swap, no tiene punto de montaje.

- **Tipo**: identifica el sistema de archivos para cada partición. Para *Linux* el sistema de archivos es ext3, para Windows 98 es vfat32, para Windows XP es NTFS, etc.

- **Formato**: con la marca de verificación, indica la modificación que se va a hacer sobre la partición correspondiente. Si no tiene marca de verificación, no se efectuará sobre la partición ninguna modificación.

- **Tamaño**: indica el tamaño en Mb asignado a cada partición.

- **Inicio**: indica el cilindro del disco duro donde empieza la partición.

- **Fin**: indica el cilindro del disco duro donde termina la partición.

En esta ventana podemos crear, modificar o eliminar particiones de nuestro disco por lo que hay que tener sumo cuidado a la hora de realizar estas acciones. Las operaciones que podemos realizar desde esta ventana, son:

- **Nuevo**: nos permite crear una nueva partición en un espacio libre del disco duro. Si hacemos clic en esta opción, el cuadro de diálogo que presenta, figura 9, nos permitirá seleccionar el punto de montaje, el tipo de sistema de archivos y el tamaño de la partición.

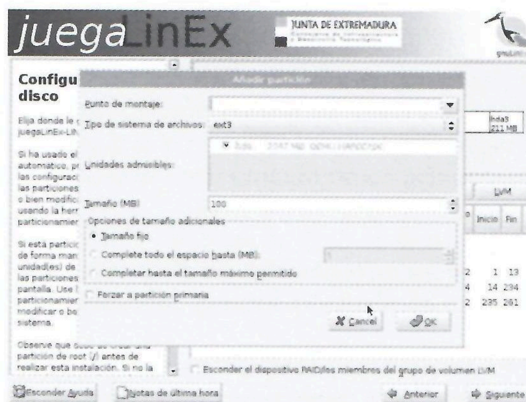


Figura 9. Crear nueva partición.

Puede aparecer un mensaje de aviso que nos advierte del problema de modificar la estructura del disco duro. Si estamos completamente seguros, seleccionamos **Continuar**.

- **Modificar**: si hacemos clic en esta opción, figura 10, nos permite modificar el punto de montaje, que no modificará los datos, pero puede crear un conflicto con los existentes.

También nos permite formatear la partición, con el formato que consideremos oportuno. Esta opción elimina los datos por completo. Para el S.O. *juegaLinEx*, es aconsejable el formato ext3

Por último, nos permite cambiar el sistema de archivos.

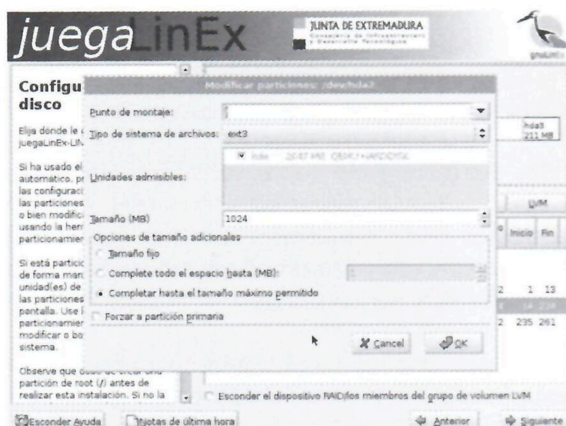


Figura 10. Crear nueva partición.

- **Eliminar**: elimina la partición seleccionada.

- **RAID y LVM**: se utilizan para crear particiones especiales.

Para la instalación de *juegaLinEx*, como mínimo deríamos crear las siguientes particiones:

- **Raíz**: con punto de montaje / y formato ext3. Es el directorio principal y aquí se copiarán todas las carpetas y archivos del sistema operativo.

- **Intercambio**: sin punto de montaje y formato swat. Es la partición de intercambio de la memoria o memoria virtual. Como norma general se debe asignar un tamaño igual al doble de la memoria RAM.

Configuraciones por defecto

Una vez realizado el particionado del disco duro, en la siguiente ventana, figura 11, nos informa de la instalación del **Gestor de Arranque GRUB**, en nuestro ordenador. El **GRUB** es un programa que al iniciar el ordenador nos informa de todos los S.O. que tengamos instalado y nos permite seleccionar el inicio en uno u otro sistema.

Si no instalamos ningún Gestor de Arranque el equipo se iniciará con el S.O. que tuviera previamente instalado, por lo que deberemos hacer un disco de inicio para poder acceder a *juegaLinEx*.

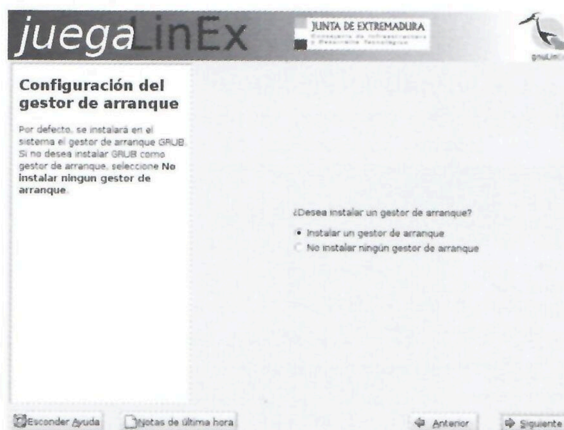


Figura 11. Gestor de arranque.

Configuración de root y usuario

Una de las principales características de *juegaLinEx* es que puede dar servicio a más de un usuario, lo que se denomina sistema multiusuario. Cada usuario accede al ordenador con un nombre y una contraseña, que lo identifica, sin que en ningún momento interfiera con otro usuario del mismo ordenador.

Al acceder con este nombre y contraseña, el usuario tendrá acceso a su escritorio, sus carpetas, etc. en definitiva a sus propias configuraciones de forma privada e independiente.

El administrador del sistema que se identifica como usuario root, es el usuario encargado de la instalación de los programas, de las configuraciones, de gestionar las altas de los otros usuarios, así como la seguridad global del sistema. Es el único que

puede acceder a todos los datos del resto de usuarios, así como modificar o borrar sus contraseñas. El administrador es el único usuario que existe en todos los sistemas *juegaLinEx*.

Para acceder al sistema, el administrador debe haber dado de alta previamente al usuario, con su nombre y contraseña de acceso. Los usuarios generalmente no tienen permisos suficientes para poder dañar el equipo de forma fortuita, por lo que sería buena costumbre, que sólo se acceda al sistema como root para funciones administrativas.

En la ventana de configuración, figura 12, debemos poner la contraseña que vayamos a utilizar como root, con las medidas de seguridad oportunas para recordarla y que no caiga en manos inexpertas.

Debemos crear un usuario normal, no administrativo, pues nos va a permitir trabajar en el equipo de forma generalizada y sin poner en peligro la integridad del sistema.

Figura 12. Configuración de cuentas.

A continuación, según el tipo de instalación que hubiéramos seleccionado se nos presentará una ventana, figura 13, que nos indica el tipo de instalación de paquetes que se efectuará.

Desde aquí se nos permite seleccionar, de forma personalizada, los paquetes a instalar.

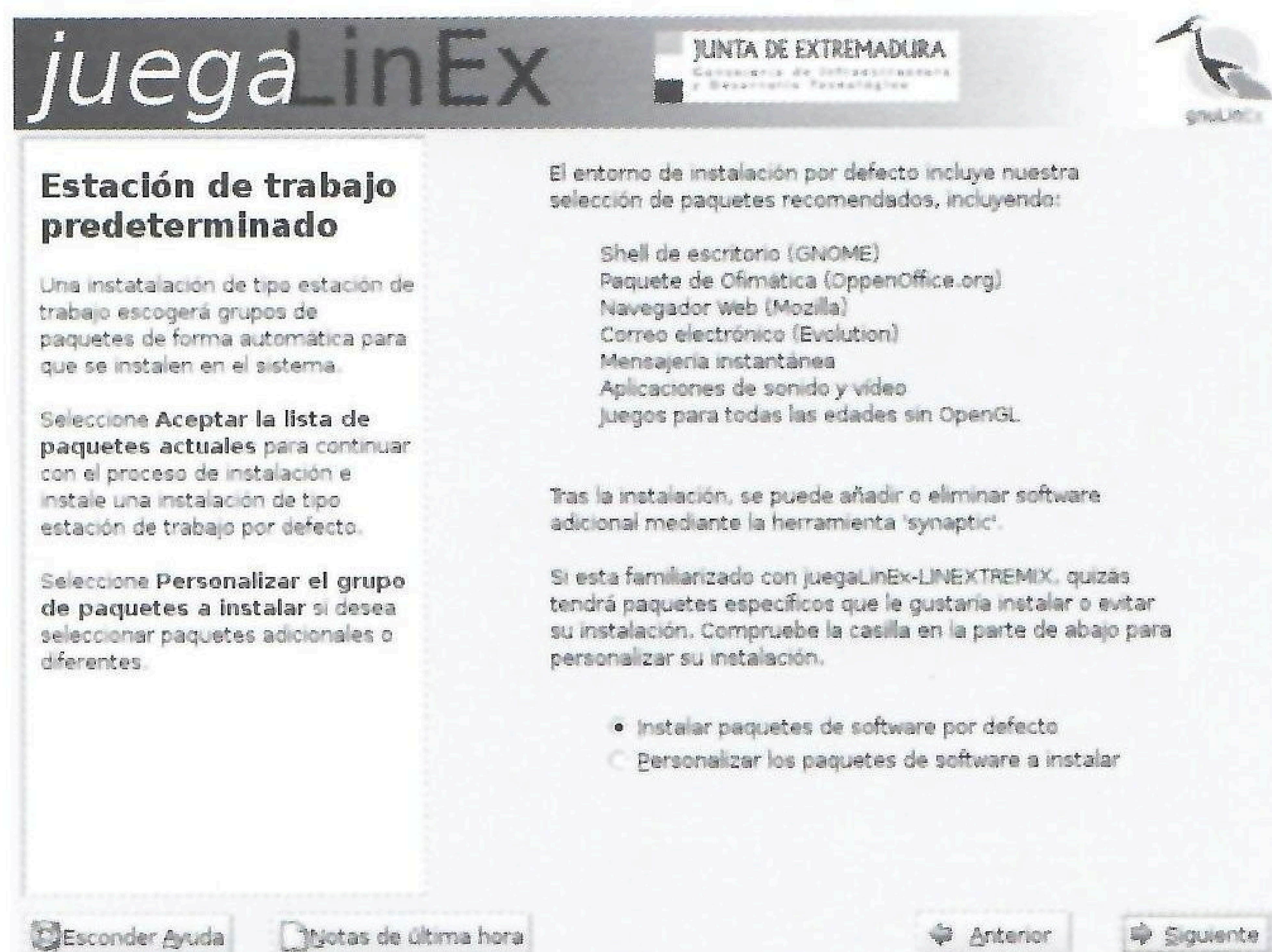


Figura 13. Instalación de paquetes.

Si hemos optado por **Personalizar los paquetes de software a instalar**, nos aparece una ventana, figura 14, con los paquetes que podemos elegir.

Si hacemos clic en la casilla situada a la izquierda de una categoría, se nos seleccionarán todos los paquetes de esa categoría. Pero si hacemos clic en el enlace **Detalles**, situado a la derecha de la categoría, podemos realizar una selección más detallada.

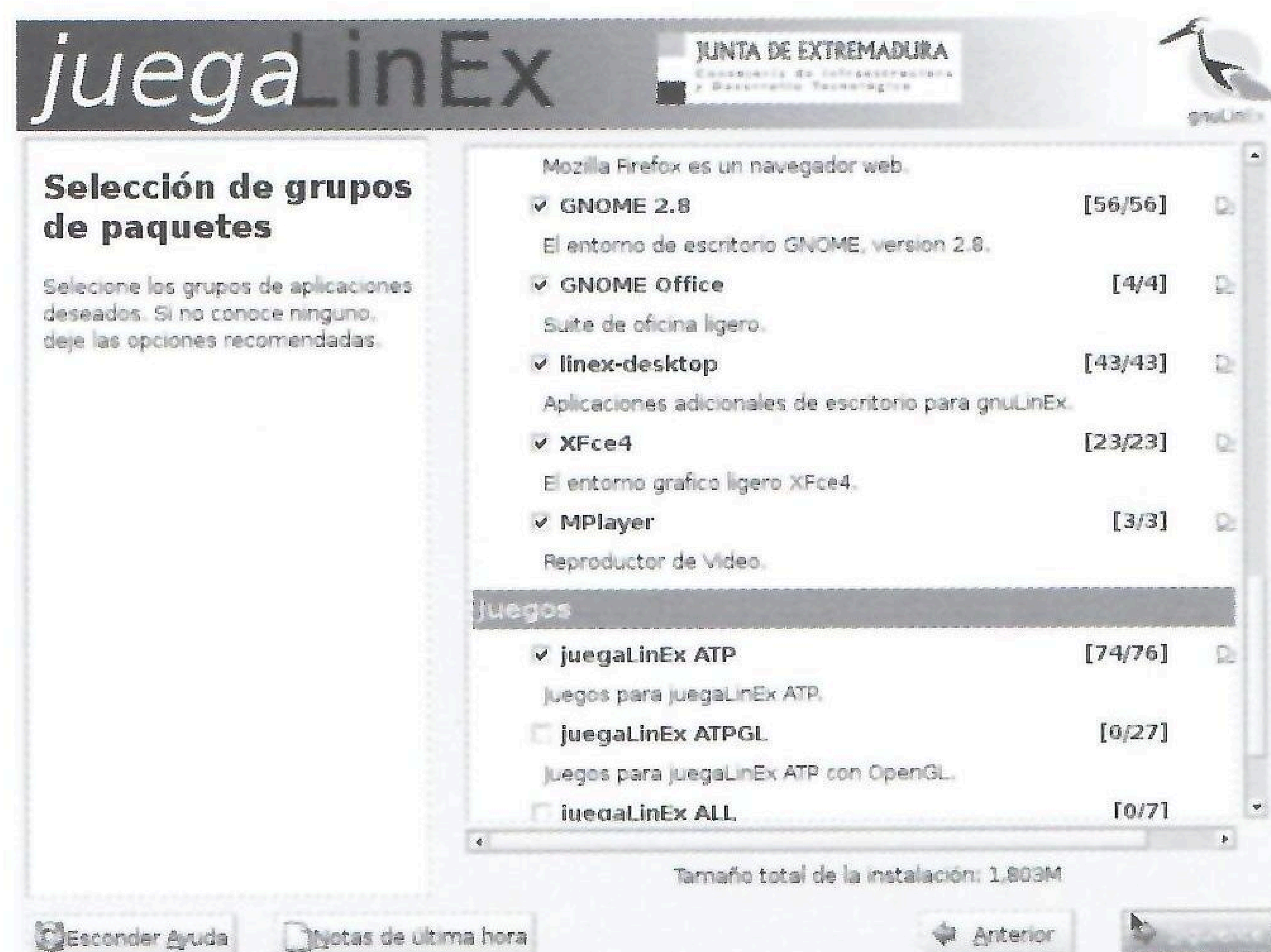


Figura 14. Selección de paquetes.

Por último nos indica que se instalarán todas las opciones que se han seleccionado en las ventanas anteriores. Aún estamos a tiempo de volver atrás y modificar cualquier apartado.

Comienza el proceso de instalación, indicando en las sucesivas pantallas las acciones que se van efectuando.

En primer lugar el formateo del sistema de ficheros, figura 16.

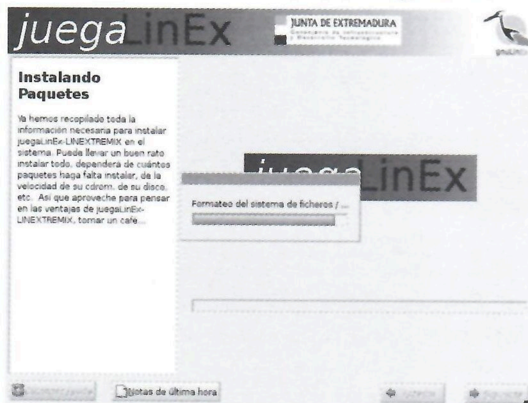


Figura 16. Formateo del sistema de ficheros.

A continuación se inicia la transferencia de la imagen del programa, figura 17.

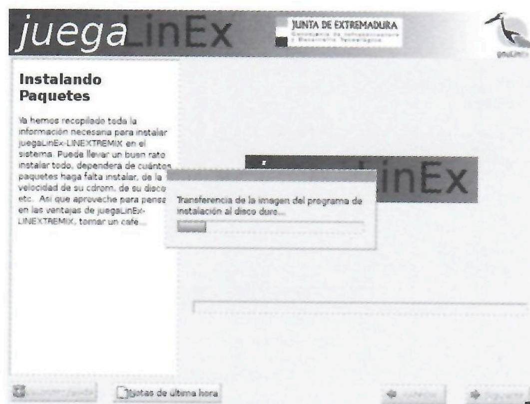


Figura 17. Transferencia de la imagen del programa.

Y por último, procede a la instalación de los paquetes, figura 18.

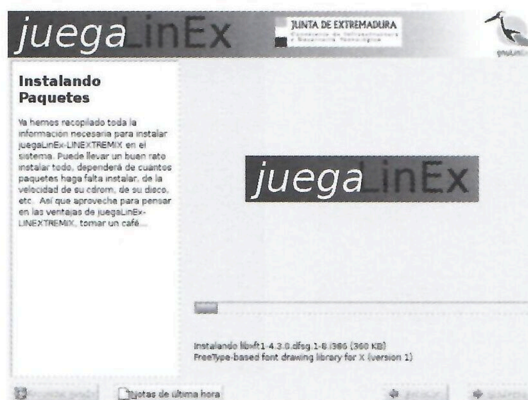


Figura 18. Instalación de paquetes.

Una vez instalados todos los paquetes se procederá a la configuración del entorno gráfico, figura 19.

En esta ventana, podemos seleccionar la **Profundidad de color** y la **Resolución de la pantalla** que se va a utilizar en el entorno gráfico.

Dependiendo de las características del monitor, deberemos seleccionar de forma general entre 800x600 y 1024x768, aunque también podemos seleccionar resoluciones superiores si nuestro monitor lo admite.

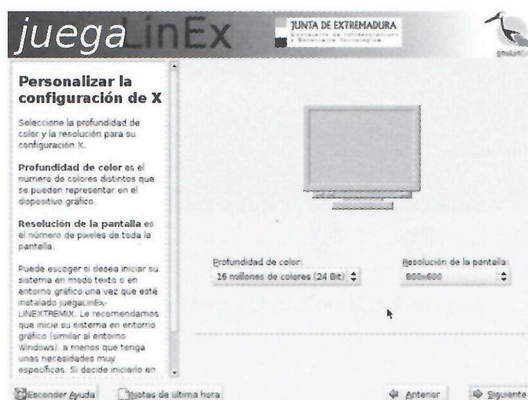


Figura 19. Personalización de las X.

En la última ventana, figura 20, nos informará del éxito de la instalación y el sistema se reiniciará.

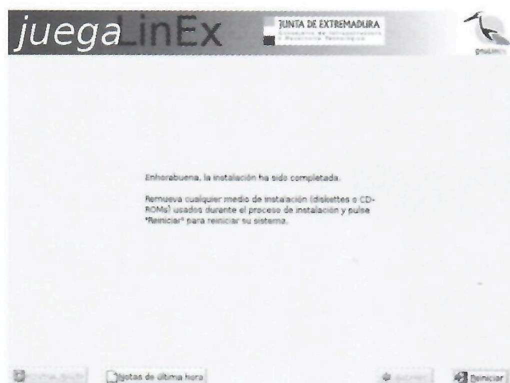


Figura 20. Fin de instalación.

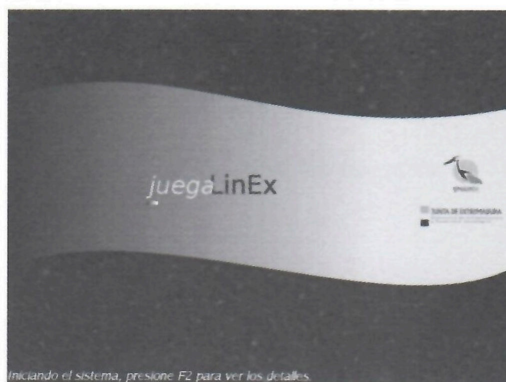


Figura 21. Reinicio del sistema.

Mientras se reinicia, aparece la ventana de la figura 21.

Una vez reiniciado el sistema, nos pedirá el nombre de usuario y la contraseña para acceder al mismo.

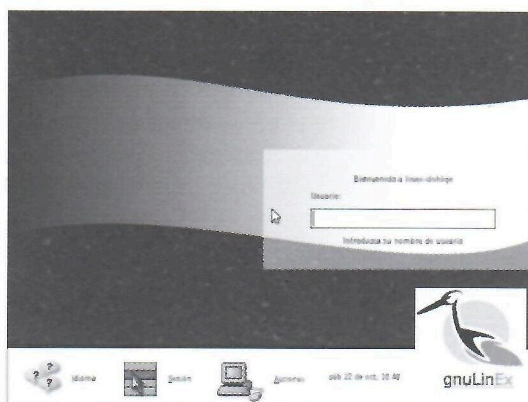
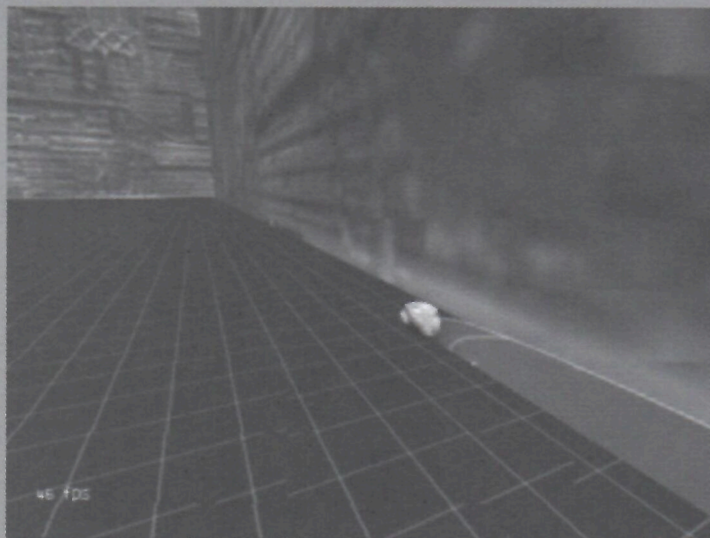


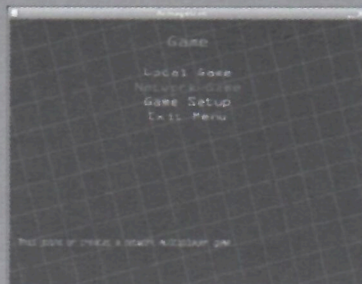
Figura 22. Identificación en el sistema.

Arcade



Armagetron





También podemos configurar nuestra conexión para partidas en red

La película de Disney Tron dio lugar a una serie de videojuegos tomados de ella. Armagetron es uno de los productos más elaborados que se han hecho.

Útil para...

Pasar un rato divertido y alucinar con las posibilidades de los ordenadores y la 3D. También prever situaciones antes de que ocurran y mejorar la percepción espacial.

Primeros Pasos...

Las reglas del juego son muy simples: conduces una lighcycle que es una especie de moto que te permite girar 90° de golpe, dejas detrás de tu paso un muro y no puedes parar.
Tu objetivo es que tu rival choque contra uno de los muros. A diferencia de otros juegos clones de Tron en Armagetron puedes acelerar pero no existe ningún botón o tecla para ello, aceleras cuando conduces junto a un muro. ¿Arriesgado,no? Sin embargo esta novedad te permite tácticas interesantes contra tus adversarios, pero cuidado porque la Inteligencia Artificial del programa también está preparada para hacer esto contigo. Cada vez que hagas un giro perderás un 5% de velocidad.



Lo primero que hay que hacer es entrar en el **Player Menu** y colocar tu nombre y tu configuración de teclado y ratón. Por defecto se utiliza la tecla w para girar a la izquierda y la tecla x para girar a la derecha. El freno está en la tecla v. Mueve el ratón para buscar una toma de cámara cenital y poder orientarte mejor, al menos las primeras veces.

Una vez configurado elige **Game Menu** y empieza a competir con un oponente de Inteligencia Artificial. Cuando tengas dominado el juego es la hora de invitar a tus amigos y demostrar quien es el mejor *lighciclista*, en el modo multijugador.

Personalizar

- *Display Settings*
  Game
    Local Game: Jugamos en nuestro ordenador
    Network Game: Podemos jugar en una red local (*Lan Game*) o conectarnos a internet
- *Player Setup*
  Conjunto de configuración para cada jugador.
- *System Setup:* Configuración del sistema
  Display Settings: Configuración de la pantalla
    Screen Modes Modos de pantalla
    Preferences Preferencia de gráficos (que haya cielo o no, que éste se mueva, etc).
    Detail Settings Detalles de la aplicación
  Sound Settings Detalles sobre el sonido

También podemos configurar nuestra conexión de red. Incluso puedes participar en partidas en la red conectándote a cualquiera de estos servidores:

134.147.115.74:4536	breakfast.servegame.com:4538
134.147.115.74:4535	breakfast.servegame.com:4535
134.147.115.74:4534	85.10.239.45:4534
84.148.75.103:4534	81.169.154.148:4534
67.36.185.23:4534	213.202.215.20:4534
67.36.185.23:4534	81.169.154.148:4535

Características Técnicas

Gráficos
Gráficos excelentes en 3D

Sonido
Juego muy cuidado con banda sonora

Jugabilidad
Dificultad media, se necesitan varias partidas para conseguir orientación en la *lightcicleta*. Las vistas de cámara son orientables.

Duración
Al no poder parar, las partidas de Armagetron duran pocos minutos.

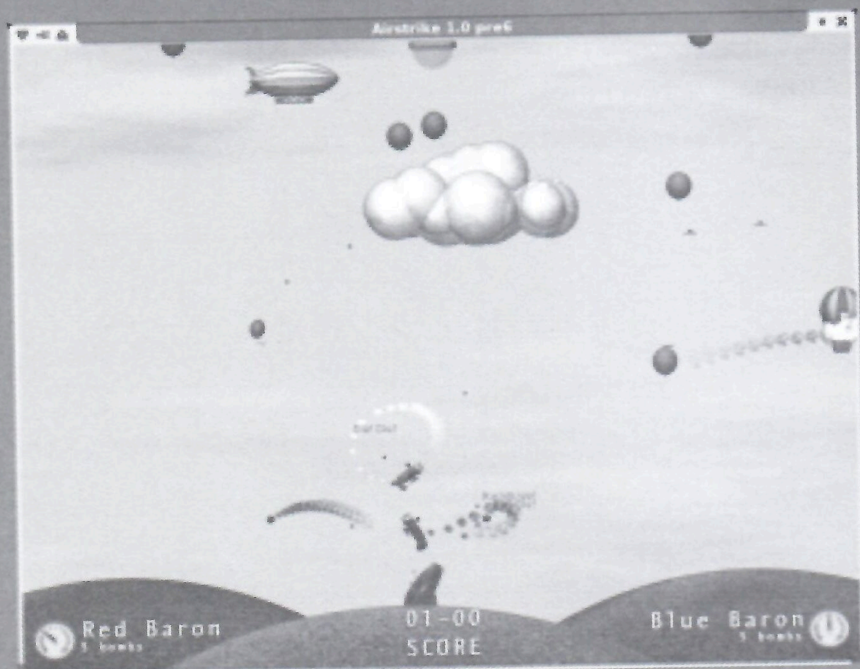
Valoración

Juego excelente, de gran calidad gráfica y muy, muy adictivo.

DESARROLLADO POR:

Autor: Manuel Moss
Correo: manuel@moosnet.de
url: http://armagetron.sourceforge.net

Airstrike



Airstrike es un juego en dos dimensiones en el que dos aviones, dirigidos por el Barón Rojo y el Barón Azul, luchan por la conquista del cielo. Atención a los globos que esconden múltiples sorpresas.

Útil para...

Desarrollar la coordinación y la visión espacial y anticipar situaciones antes de que ocurran, pero fundamentalmente para pasar un rato divertido.

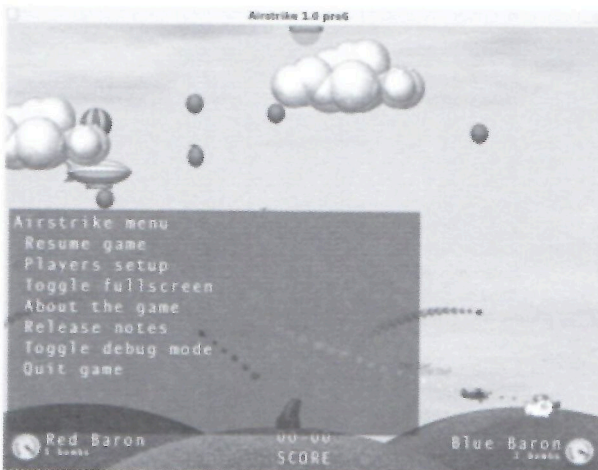


Primeros Pasos...

Pulsa la tecla *Escape* y elige *Players setup* para seleccionar tus teclas. No olvides pulsar el acelerador porque si no, el avión no se mueve.

Personalizar

Para personalizar el juego se tiene que pulsar la tecla *Escape* y despues seleccionar *Players setup* donde se nos ofrece la opción de seleccionar si queremos ser el Barón Rojo o el Azul, si queremos jugar con otra persona o con el ordenador, además de las teclas que queremos utilizar en el juego.



Valoración

Juego simpático para pasar un buen rato y hacer piruetas aéreas.

Características Técnicas

Gráficos

Aunque los gráficos tienen buena calidad y están cuidadas las sombras, resultan un poco infantiles para lo que se estila hoy.

Sonido

No tiene sonido

Jugabilidad

Juego simpático para pasar un buen rato y hacer piruetas aéreas.

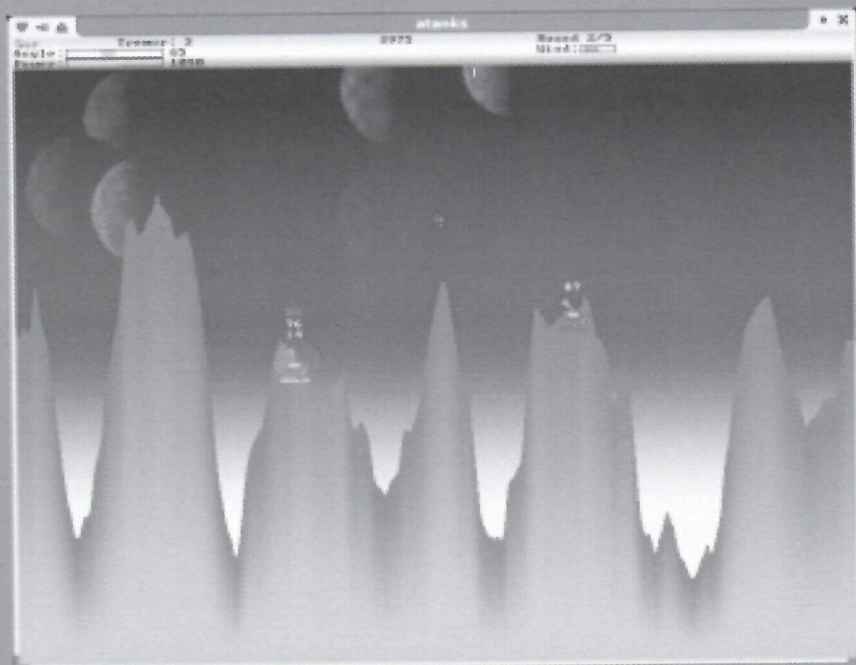
Duración

Depende de tu habilidad pero las partidas no van más allá de los cinco minutos.

DESARROLLADO POR:

Autor: Ulf Ekstrom, Aero Tamminen, Peter Eismann y Alessandro Giusti.
Correo: ulfek@ifm.liu.se
URL: http://icculus.org/airstrike

Atomic Tanks



Si te gusta controlar todas las variables de un juego, Atomic Tanks te va a gustar. En un escenario montañoso te enfrentas con una pieza de artillería a otro artillero, debes controlar el ángulo de tiro, la velocidad del disparo, la pendiente del paisaje, pero también tomar en cuenta la gravedad, el viento o el tiempo atmosférico. Puedes enfrentarte contra la Inteligencia Artificial de la máquina, o contra otros adversarios humanos. El máximo es cinco. El objetivo del juego es aniquilar otros tanques para obtener dinero para gastarlo en más armas. Real como la vida misma.

Útil para...

Pasar un buen rato y aprender algunas cuestiones de Física y Mátematicas, como el tiro parabólico.



Categoría: ....Arcade

Primeros Pasos...

Controla el ángulo y la velocidad de tu disparo para corregirlo y ser cada vez más eficaz. Puedes regularlo con las flechas izquierda y derecha del teclado y ver sus modificaciones en el indicador que tienes en la parte superior izquierda. Controla también el viento en el indicador de la parte superior derecha.

Personalizar

Atomic tanks te permite personalizar un gran número de parámetros del juego. Elige *Options* en la primera pantalla y desde aquí puedes modificar los parámetros físicos (gravedad, viscosidad, pendiente), del tiempo (variación del viento, niebla, mostrar o no predicciones meteorológicas), el nivel de tecnología (hay seis niveles distintos que hacen nuestra artillería más técnica o menos) o el paisaje.



Características Técnicas

Gráficos

Juego 2D algo plano, pero de gráficos resultones.

Sonido

Las explosiones tienen gran calidad.

Jugabilidad

Fácil de jugar.

Duración

Muy variable, dependiendo de los rivales y del nivel de tecnología que uses. Cuanto más elevada sea éste más rápido tienes que destruir o serás destruido.

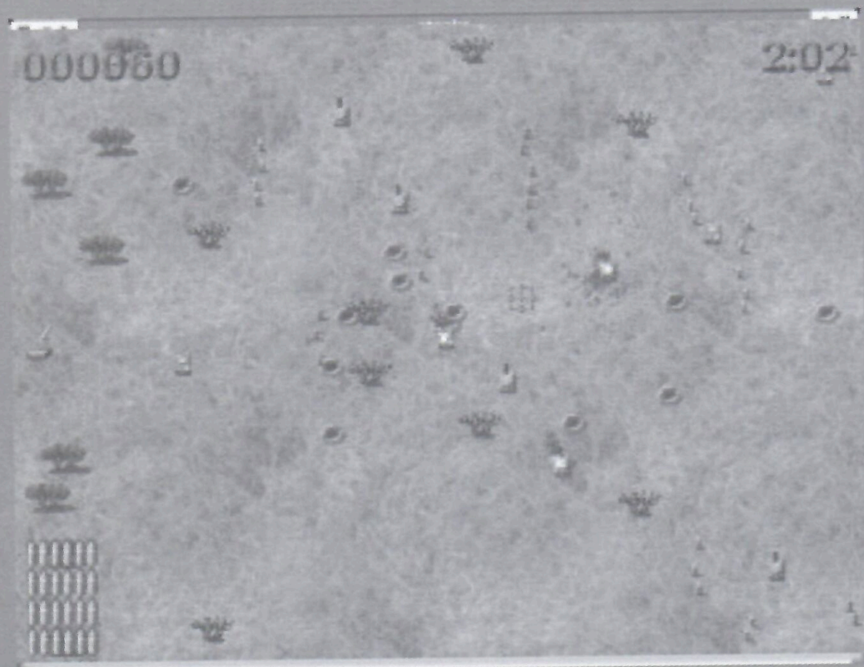
Valoración

Juego remarcable, muy interesante y del que cuesta desengancharse una vez que se le ha tomado gusto.

DESARROLLADO POR:

Autor: Tom Hudson
Correo: tom@singular.org.uk
url: http://atanks.sourceforge.net/

Barrage



Barrage es un juego muy violento en el que tu objetivo es destruir la mayor cantidad de objetivos enemigos. Para ello disparas una pieza de artillería situada en un lateral de la pantalla para destruir jeeps, tanques e infantería enemiga. Dispones de tres minutos. No es fácil conseguir puntuaciones altas.

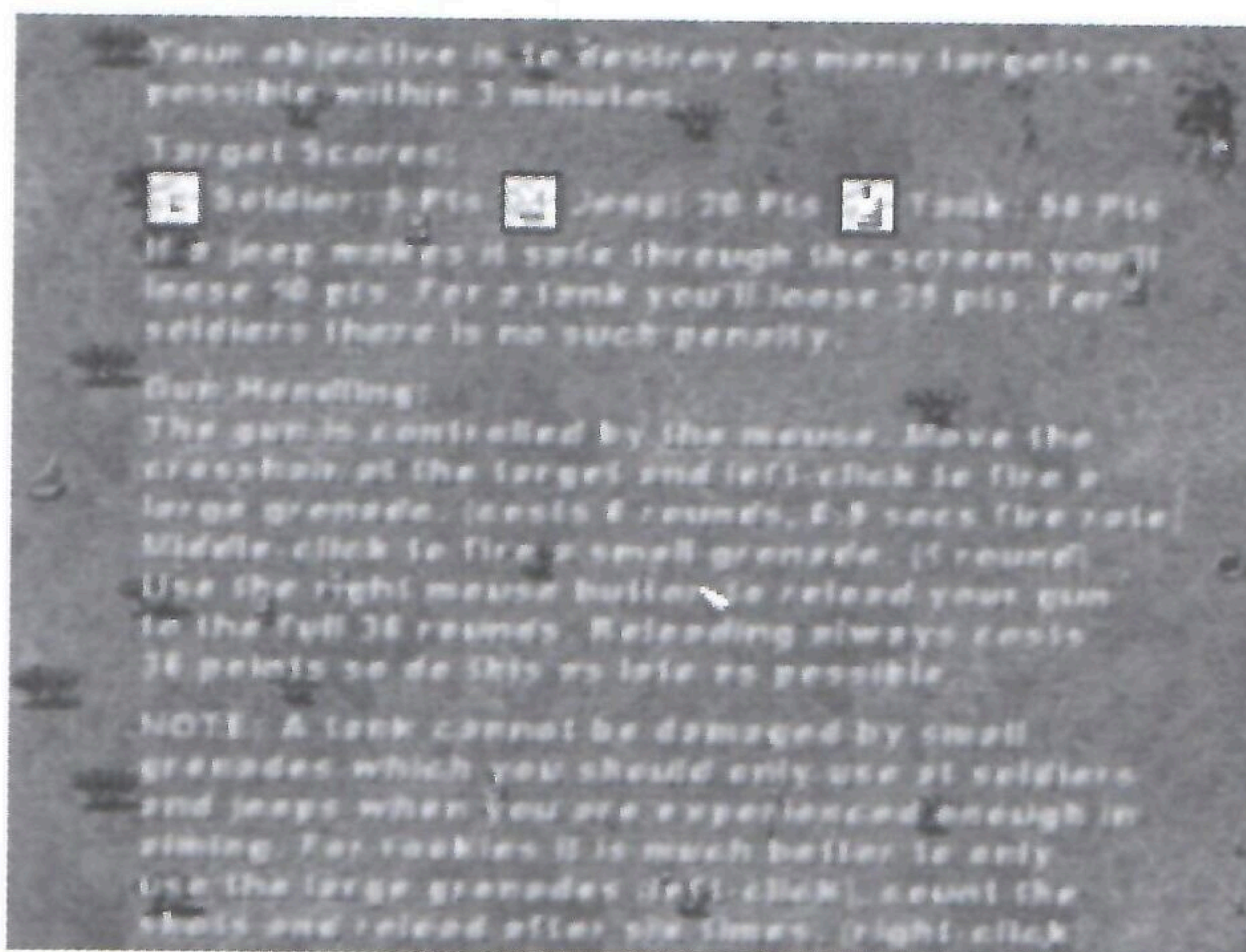
Útil para...

Entretenerte un rato y liberar tensiones después de reunirte con tus jefes. También para la coordinación óculo-manual.



Primeros Pasos...

El juego es extremadamente sencillo, una mira de color verde indica el punto de impacto y puedes disparar con el botón izquierdo del ratón granadas de gran calibre o con el botón central granadas de menor calibre. El botón derecho del ratón se usa para recargar la munición. Se puede recibir un pequeño entrenamiento donde se explica, en inglés, el objetivo del juego así como la puntuación (tanque 50 puntos, jeep 20 puntos, soldado 5 puntos).



Características Técnicas

Gráficos

Gráficos en dos dimensiones pero de buena calidad (los cráteres están muy conseguidos, al igual que el movimiento de los soldados)

Sonido

Buen sonido, con explosiones y quejidos espectaculares.

Jugabilidad

Juego fácil de jugar

Duración

Tres minutos para destruir la mayor cantidad de material bélico enemigo. Después pasas a la siguiente fase.

Personalizar

No hay personalización disponible en el juego.

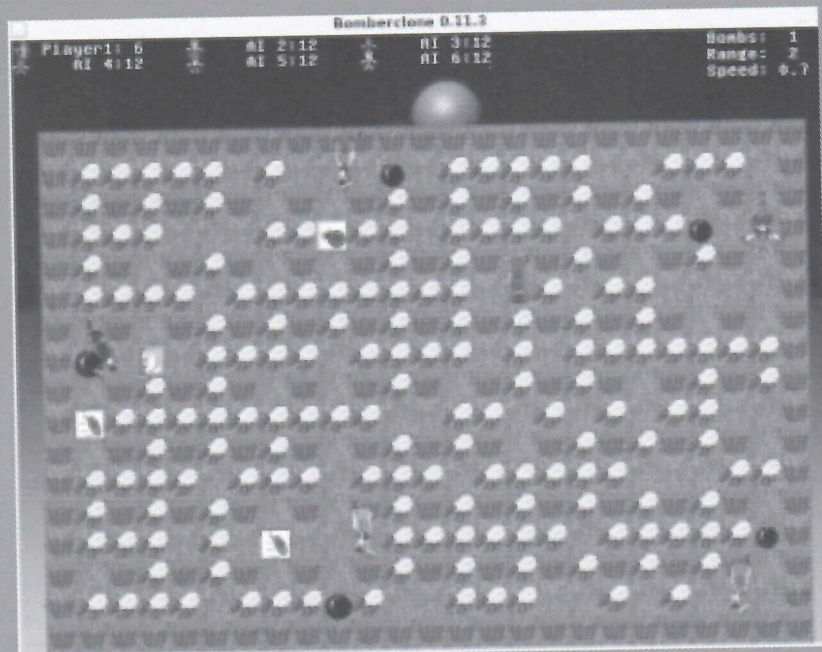
Valoración

Juego muy violento, no recomendable para menores.

DESARROLLADO POR:

Autor: Michael Speck
Correo: kulkanie@gmx.net
url: http://lgames.sf.net

Bomberclone



Sobrevivir, quedar el último es el objetivo de este juego. Puedes ir dejando bombas en dirección horizontal y vertical; éstas pueden servir para destruir piedras en el camino o para matar a otros jugadores. Hay que tener cuidado con los rivales y con nosotros mismos, que también nos podemos matar.

Útil para...

Pasar un rato divertido y desarrollar la capacidad estratégica ante otros adversarios. También sirve para entrenar la capacidad de análisis y tomar decisiones rápidas.

Primeros Pasos...

 Te da bombas para colocar. El máximo es 12.

 Incrementa el rango de destrucción de tus bombas el máximo es 10.



- Incrementa la velocidad de tu jugador. La velocidad máxima será 0.40.
- Te permite que le puedas dar patadas a las bombas.
- Puedes dejar una fila de bombas.
- Las bombas que empujes no paran hasta que explotan.
- Las bombas que empujes dejaran de moverse en el límite con otra bomba.
- Permite elegir el tiempo que tardará la bomba en explotar.

Evita el icono con la calavera pues contraerás una enfermedad (hay muchas en el juego) que te durará 20 segundos.

Controles:

- Flechas: Mueven el jugador
- Control: Coloca bombas
- F4: Comienza el juego (en versión servidor)
- F8: Juego a pantalla completa
- ESC: Salir del juego.

Personalizar

El juego tiene muchas posibilidades de personalización a partir de la pantalla de opciones (*Options*). Así que podemos elegir entre el Menú del Jugador (*playermenu*) donde se puede configurar el nombre de los jugadores (uno o dos para pc) las opciones de teclado (*keyboard*), la resolución de pantalla o el sonido.

La opción *Multiplayer Game* permite añadirte a un juego (si conoces la dirección IP del servidor) o configurar las opciones de red (número máximo de jugadores, puerto de conexión, password si el juego es privado, etc.

Características Técnicas

Gráficos

Buenos, teniendo en cuenta que es un producto en dos dimensiones.

Sonido

Realmente bueno, no tiene muchos sonidos diferentes, pero los que hay son de gran calidad.

Jugabilidad

Muy jugable, muy sencillo y entretenido, cuidado con la adicción.

Duración

Dependerá de tu paciencia puesto que hay una gran cantidad de pantallas.

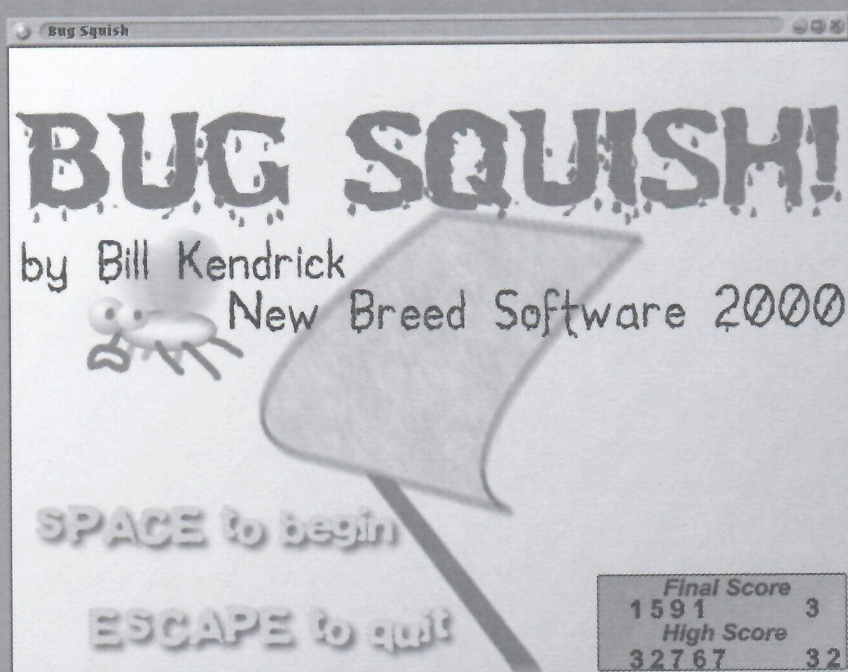
Valoración

Juego interesante en el que la estrategia juega un papel importante, sobre todo cuando se complica al aumentar el número de jugadores.

DESARROLLADO POR:

Autor: Steffen Pohle y Patrick Wilczek
Correo: steffen@bomberclone.de
URL: http://www.bomberclone.de

Bugsquish



¿Quién no ha pasado una mala noche por ese maldito mosquito que se empeña en desangrarnos? Bug Squish es un regalo, una manera de hacer justicia a todas esas noches de insomnio. Un conjunto de bichos (insectos) tratan de chuparnos la sangre, mientras nosotros tenemos que defendernos de ellos. Como dicen sus autores, este juego necesita un gran uso del ratón, así que absténganse los usuarios de muñeca frágil.

Nota: No tenemos constancia de la queja de ningún entomólogo.



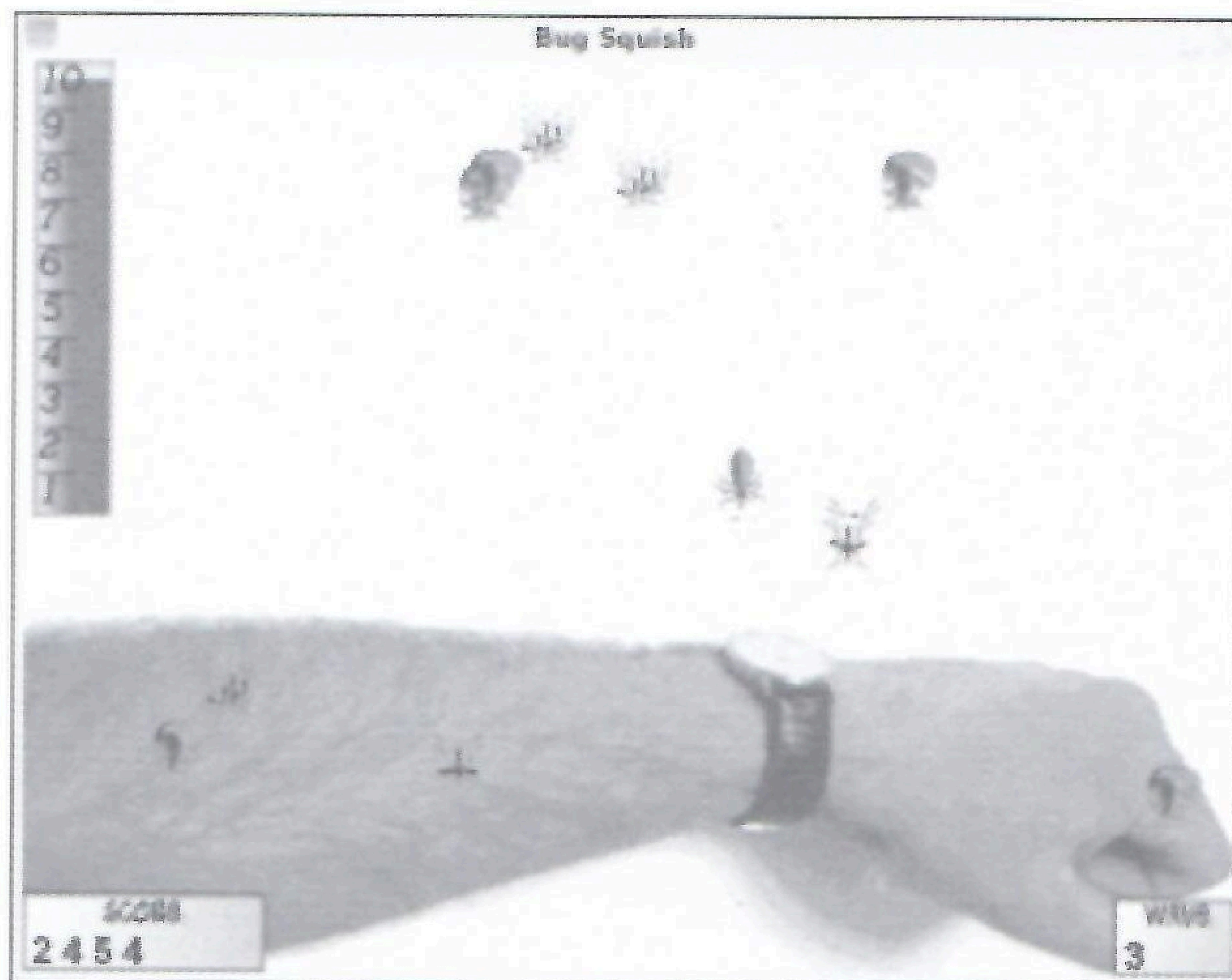
Categoría: ....Arcade

Útil para...

Pasar un rato divertido y que nuestros amigos se rían viéndolo y jugándolo (sobre todo la primera vez).

Primeros Pasos...

Usa el ratón para protegerte de los bichos que tienen la aviesa intención de chuparte la sangre.



Características Técnicas

Gráficos

Muy simples, pero eso le da un punto gracioso.

Sonido

Bueno, aunque la banda sonora es casi tan agobiante como el ataque de los bichos. Nuestros quejidos hacen tanto daño como imaginar la picadura de los bichos.

Jugabilidad

Muy fácil de jugar.

Duración

Dependerá de tu paciencia. Las oleadas de bichos son constantes.

Personalizar

El juego no es personalizable.

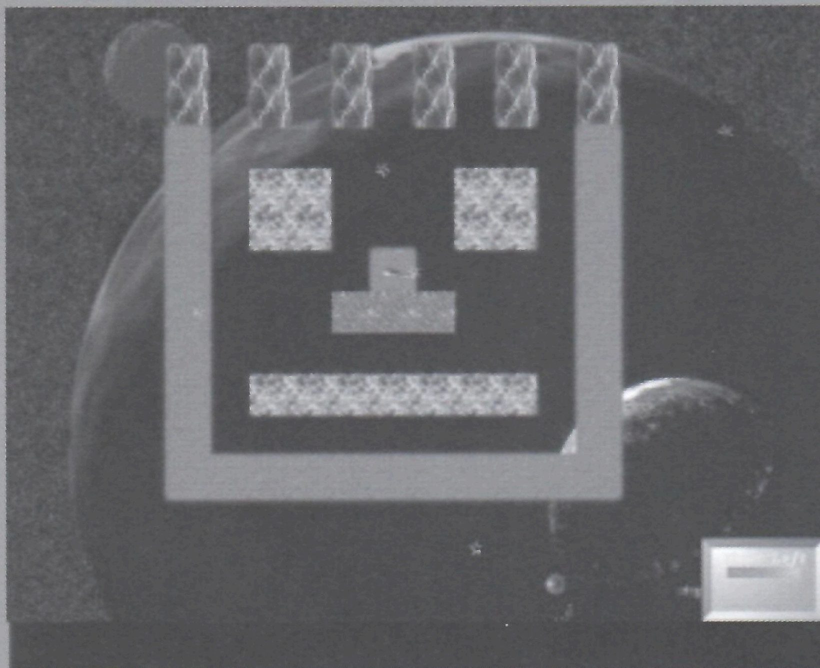
Valoración

Un juego divertido que pierde interés cada vez que se juega.

DESARROLLADO POR:

Autor: Bill Kendrick
Correo: bill@newbreedsoftware.com
URL: http://www.newbreedsoftware.com/bugsquish/

Bumprace



Bumprace es un laberinto bidimensional cargado de peligros. Al mando de una de las 4 naves posibles debemos llegar a un punto marcado como objetivo.

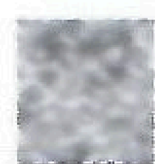
Útil para...

Entretenerte un rato y ejercitar el pensamiento deductivo y la anticipación de acontecimientos.



Primeros Pasos...

Utiliza la *flecha izquierda* para girar en sentido horario y la *flecha derecha* para hacerlo en sentido antihorario. La propulsión se consigue con flecha arriba. Algunas naves son díficiles de manejar. Es recomendable empezar por la nave que nos proporciona un 15% más de tiempo. Hay otros tres tipos de nave que nos proporcionan otras características (mejor control, más velocidad, etc.)

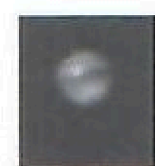
 Objetivo.

 Pared normal.

 Pared mortal.

 Pared freno (nos quedamos pegados a ella hasta que volvemos a impulsarnos).

 Teletransporte.

 Tiempo extra.

Personalizar

No hay personalización disponible en el juego.

Valoración

Juego interesante, aunque necesita un cierto tiempo de entrenamiento para gobernar la nave.

Características Técnicas

Gráficos

Gráficos en dos dimensiones pero de buena calidad.

Sonido

El juego se acompaña de música, pero a la decimoquinta partida has apagado los altavoces o estás buscando el domicilio de su autor.

Jugabilidad

Requiere cierto entrenamiento para gobernar correctamente la nave.

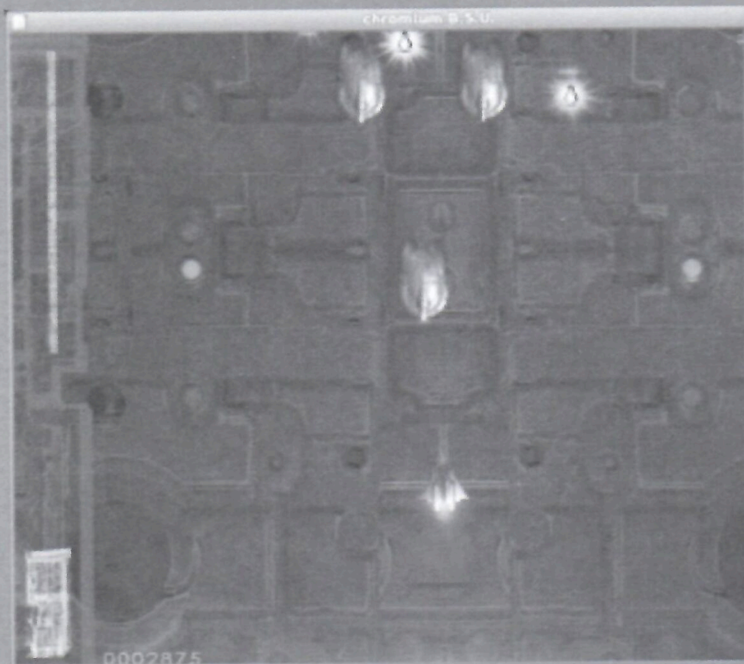
Duración

Cada nivel establece un tiempo máximo para pasar a la siguiente pantalla.

DESARROLLADO POR:

Autor: Karl Bartel y Lion Kimbro.
Correo: karl@gmx.net y SnowLion@sprynet.com
URL: http://www.linux-games.com

Chromium



Chromium es Arcade puro. Excelente para descargar adrenalina matando naves enemigas de todo tipo. Por si esto fuera poco, una música totalmente rayante nos acompaña durante toda la partida.

Útil para...

Trabajar el pensamiento anticipado. También para descargar adrenalina y pasar un rato entretenido.

Primeros Pasos...

Choca contra los enemigos para destruirlos, puedes disparar pulsando el botón izquierdo del ratón, pero el choque es mucho más efectivo. En algunos casos es el único posible. También puedes pulsar dos veces el botón derecho del ratón para la autodestrucción, esto te permitirá conservar las mejoras de tu nave en caso de peligro.

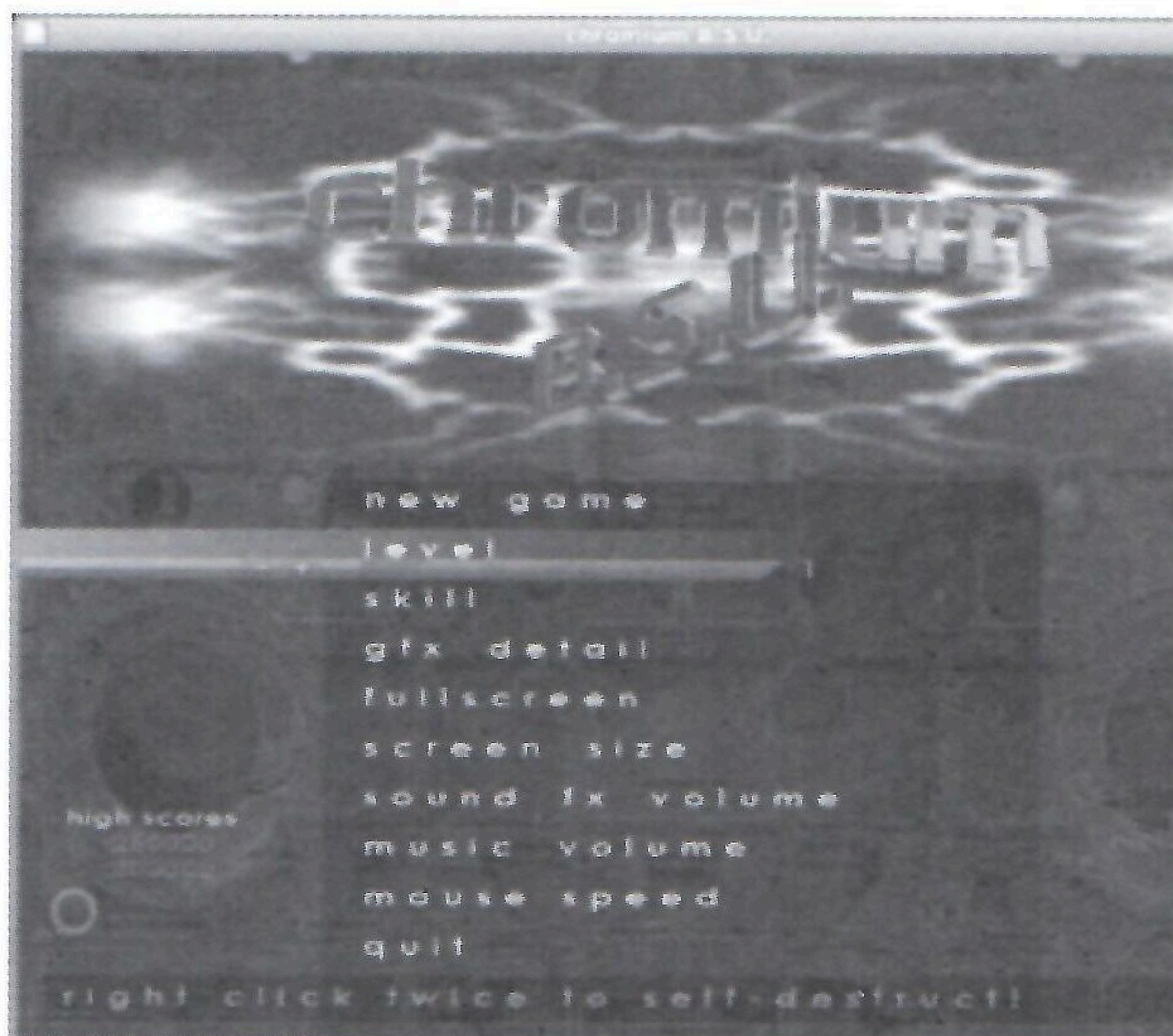


Categoría: ....Arcade

No permitas que ningún enemigo te sobrepase, puede costarte una vida y recoge todas las calaveras y pingüinos que puedas pues aumentarán el poder destructor de tu nave.

Personalizar

La primera pantalla del juego nos permite seleccionar el nivel del juego, los detalles de los gráficos de efectos especiales, el tamaño de la ventana el volumen de los efectos especiales y el volumen de la música (esto último es muy de agradecer). También podemos configurar la velocidad del ratón. Para afinar el juego podemos utilizar el ratón y colocarnos sobre los iconos + y - o bien utilizar las teclas flecha izquierda y flecha derecha.



Características Técnicas

Gráficos

En 2D muy buenos, muy espaciales.

Sonido

Buen sonido, pero mejor reducir al mínimo el volumen de la música.

Jugabilidad

Muy jugable, muy sencillo y entretenido, cuidado con la adicción.

Duración

Dependerá de tu paciencia puesto que hay una gran cantidad de pantallas.

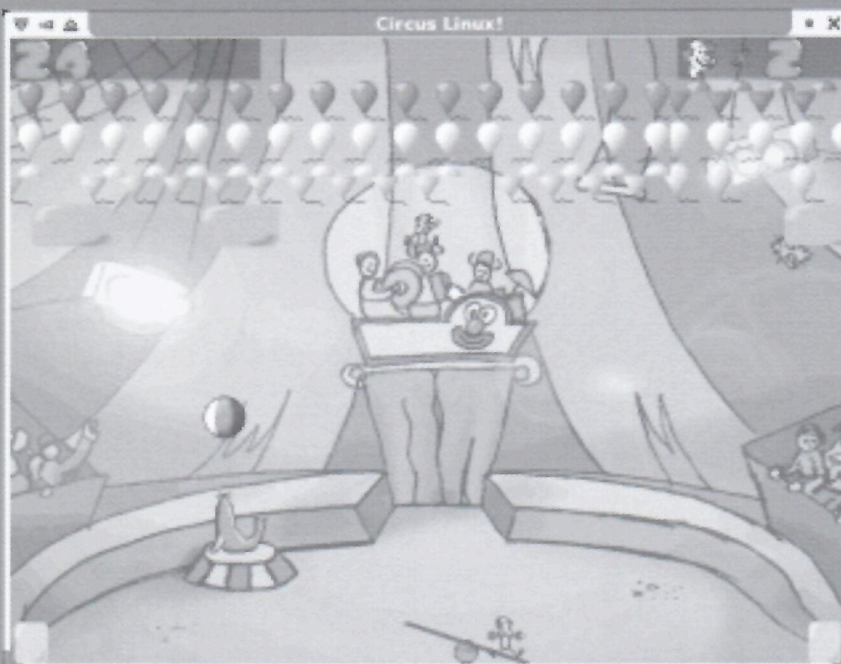
Valoración

Juego interesante en el que la estrategia juega un papel importante, sobre todo cuando se complica al aumentar el número de jugadores.

DESARROLLADO POR:

Autor: Mark B. Allan
Correo: mallan@users.sourceforge.net
URL: http://www.reptilelabour.com/software/chromium/

Circus Linux



¡Señoras y señores, niños y niñas, bienvenidos al maravilloso mundo del circo! Típico juego de Arcade, entretenido y con un punto infantil que lo hace estupendo. Dos payasos acróbatas están en la pista central del circo, tienen que apoyarse en un balancín para romper los globos que hay en el techo. Como algún otro juego de Bill Kendrick, está basado en juegos de Atari de principios de los años '80.

Útil para...

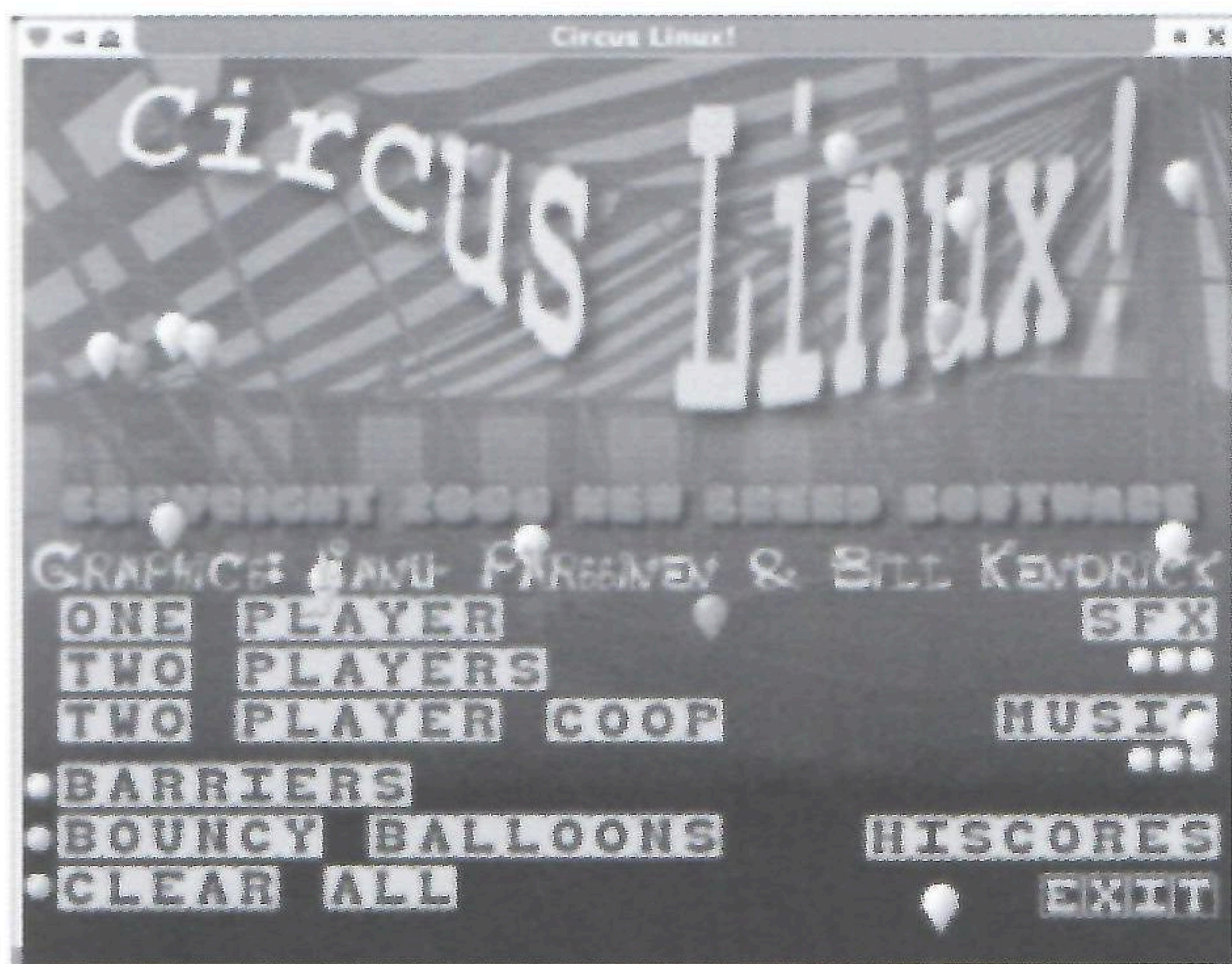
Entrenar la coordinación manual y visual y pasar un rato entretenido.



Primeros Pasos...

No son necesarios consejos para aprender a jugar, sólo hay que mover el ratón para recoger al payaso acróbata y aprovechar su impulso para lanzar el otro.

Personalizar



Además del número de jugadores, puede configurarse la dificultad del juego colocando barreras entre los payasos trapecistas y los globos. Para pausar el juego puedes pulsar la tecla *espacio*, *tab* o *P*. Para reanudar el juego vuelve a pulsar alguna de esas teclas. Para abandonar el juego pulsa la tecla *escape*.

Características Técnicas

Gráficos

Gráficos en 2D, no necesitan una tarjeta aceleradora para funcionar correctamente.

Sonido

Sí tiene sonidos, que pueden ser regulados.

Jugabilidad

Muy sencillo de jugar, se necesita sólo mover el ratón.

Duración

Depende de lo hábil que seas para administrar las vidas de tus payasos acróbatas.

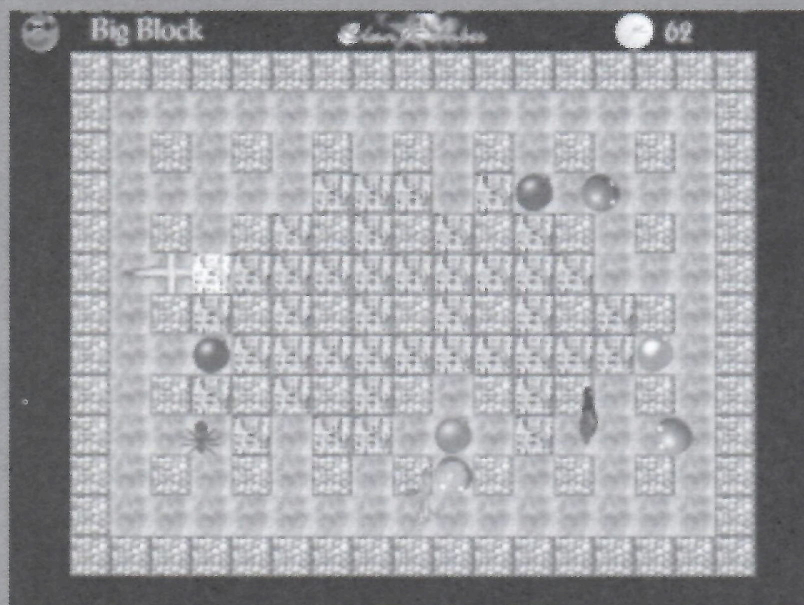
Valoración

Juego interesante, muy adecuado por su temática y colorido para que jueguen con él los niños de todas las edades.

DESARROLLADO POR:

Autor: Bill Kendrick
Correo: bill@newbreadsoftware.com
URL: http://newbreadsoftware.com/circus-linux/

Clanbomber



ClanBomber es un clon multijugador de Bomberman. Es muy entretenido, pero lo mejor de todo es que puedes crear los mapas tú mismo de forma muy sencilla.

Útil para...

Anticipar situaciones y desarrollar el pensamiento deductivo. Aunque sea un Arcade no está exento de estrategia.

Primeros Pasos...

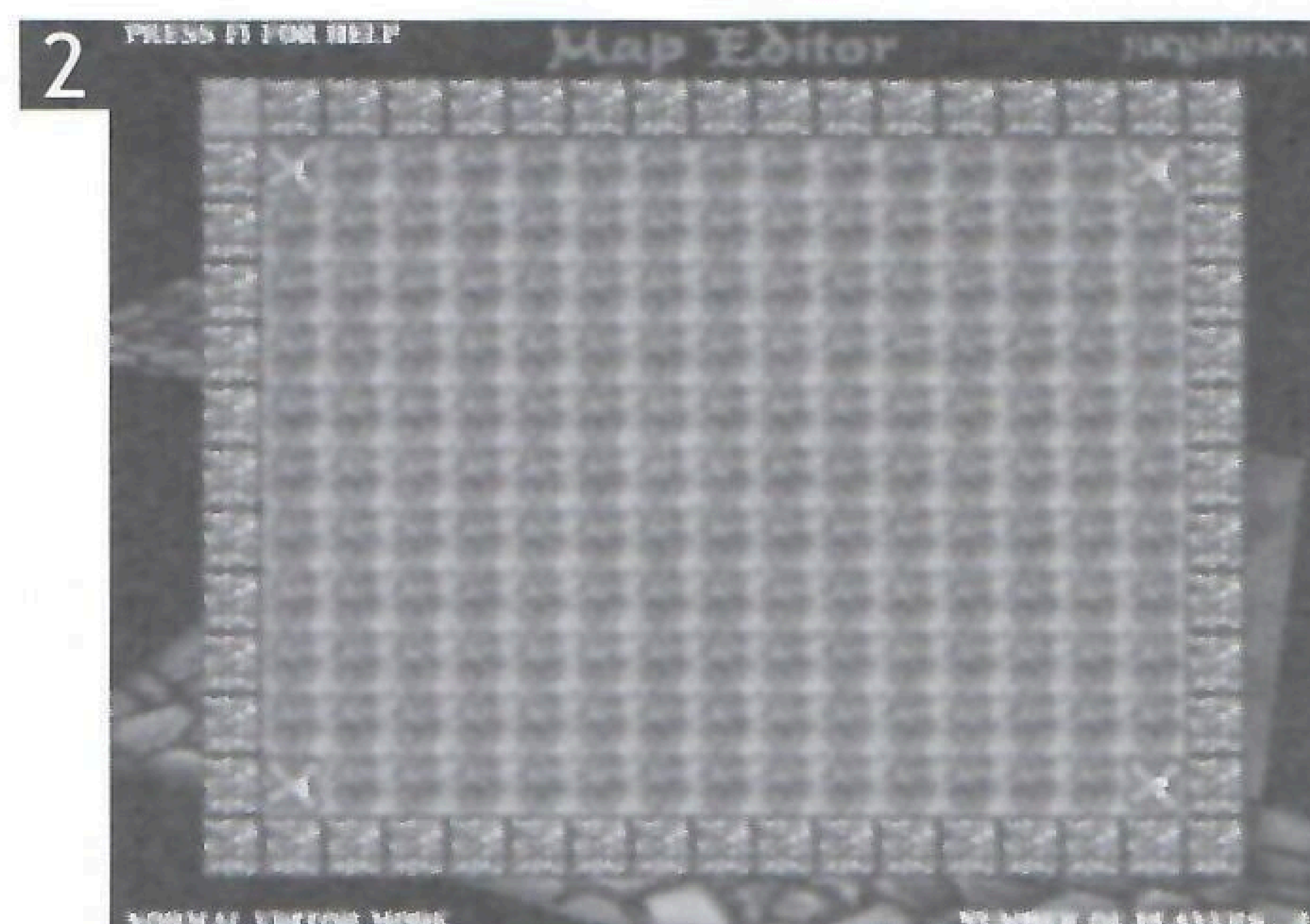
El objetivo de Clanbomber es arrastrar a tus enemigos usando bombas, pero evitando ser arrastrado tú mismo. Pueden jugar hasta 8 jugadores, pero el máximo de humanos es 3; el resto es inteligencia artificial que pone la máquina.



Personalizar

En *Menu/options* pueden personalizarse una gran cantidad de variables del juego **1**.





Crear nuevos escenarios **2**:

Usa las teclas de flecha para moverte por las casillas. Luego puedes crear el escenario utilizando estas teclas:

W	para crear un muro
B	para crear una caja
O	para crear una bomba trampa
I	para crear una mina de hielo
J	produce flecha izquierda
K	produce flecha abajo
L	produce flecha derecha
U	produce flecha arriba
Barra espaciadora	crea un hoyo
Pagina arriba/abajo	número de jugadores
A:	cambia el autor

Características Técnicas

Gráficos

El juego se desarrolla en entorno 2D. Los gráficos son bastante buenos.

Sonido

Si. Dispone de sonido

Jugabilidad

Dificultad media.

Duración

Muy variable, depende del número de jugadores y del nivel. A medida que vas aprendiendo las partidas van durando más, pero no van más allá de los cinco o diez minutos.

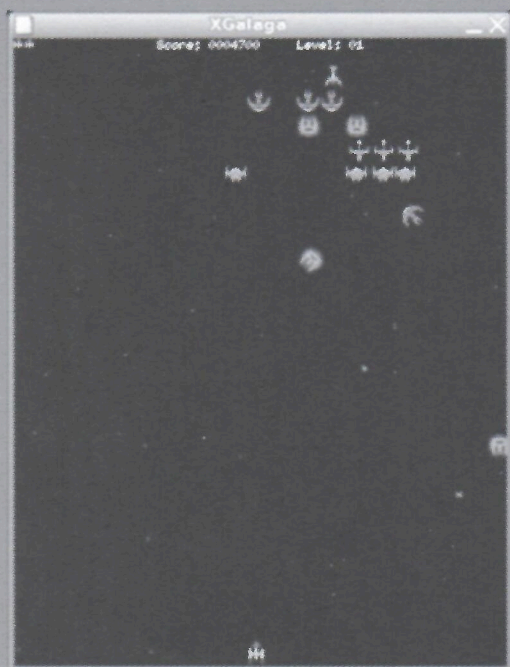
Valoración

Juego interesante, sobre todo por la posibilidad de crear tus propios niveles

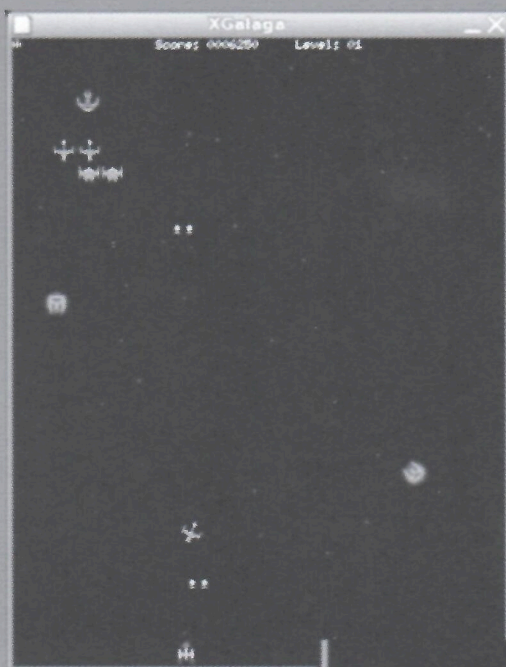
DESARROLLADO POR:

Autor: Andreas Hundt y Denis Oliver Kropp
Correo: clambomber@fishlustig.de
url: http://clambomber.sourceforge.net/

Galaga



Galaga



Galaga-hyperspace

Galaga apareció de la mano de Namco en los años 80, marcando un hito en los juegos matamarcianos. Un misterioso alien con forma de insecto, conocido como "Galaga", llegó desde otra galaxia lanzando un poderoso ataque contra la Tierra, su intención era clara: destruir nuestro planeta. xgalaga es un clon de Galaga para PC.



Útil para...

Pasar un rato divertido y entrenar la coordinación óculo-manual.

Primeros Pasos...

No dejes de disparar, aprovecha para eliminar enemigos mientras están en formación, pues cuando están volando no es tan fácil derribarlos

Para usar el teclado pulsa la tecla *k*. Los controles del teclado son:

Izquierda:	Flecha izquierda
Derecha:	Flecha derecha
Disparo:	Espacio
Pausa:	p
Sonido:	S
Abandonar el juego:	Q

Con el ratón el disparo está en el botón izquierdo.

Personalizar

El juego no permite personalización.

Características Técnicas

Gráficos

Tienen el gusto de lo antiguo, pero teniendo en cuenta el siglo en que vivimos se han quedado algo prehistóricos.

Sonido

Sí. Con el encanto de los videojuegos de antaño.

Jugabilidad

Como cualquier arcade de los años 80 es muy jugable e intuitivo.

Duración

Eso depende de tu habilidad. Un nivel puede tardar en completarse entre dos y tres minutos, pero en internet hay quien dice que ha llegado a 37...

Valoración

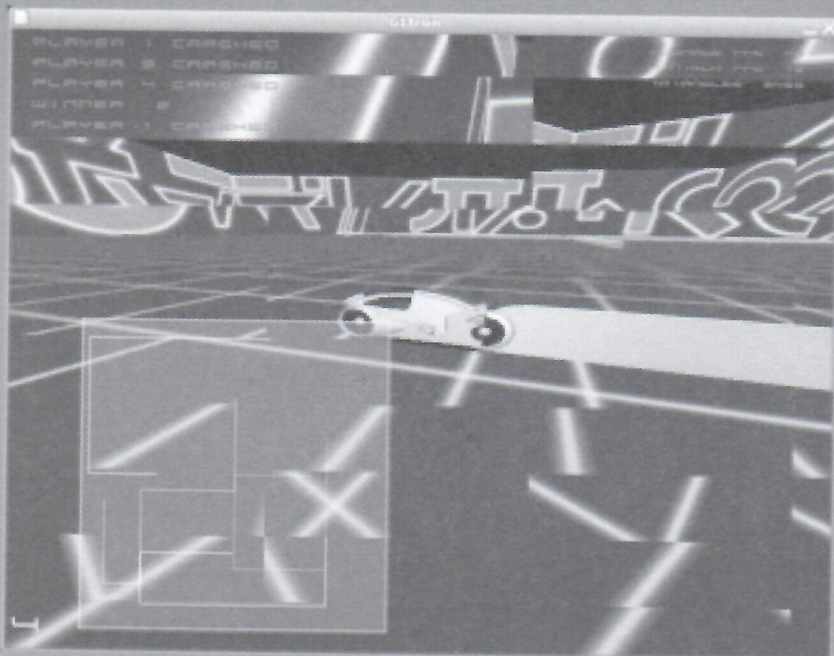
Juego entretenido para los que no lo conozcan e indispensable para nostálgicos.

Existe una variante en JuegaLinEx, Galaga-hyperspace, que es el mismo juego que Galaga, pero con unas cuantas mejoras en las armas y un escudo que se obtiene mientras se presiona la tecla *x*.

DESARROLLADO POR:

Autor: Joe Rumsey
Correo: joe@rumsey.org
URL: http://sourceforge.net/projects/xgalaga/

glTron



glTron es otro clon de Tron, esta vez en 3D (como Armagetron) y un sonido mucho más espectacular que cualquiera de los anteriores. El juego es básico: eliminar a tus adversarios antes de que éstos te eliminen a ti. Para ello dispones de un lightcycle que te permite hacer giros de noventa grados. Detrás de ti se forma un muro letal para el que choque con él.

Útil para...

Pasar un rato divertido.

Primeros Pasos...

Utiliza flecha izquierda y flecha derecha del teclado para girar. Atención, estos giros siempre son con referencia al sentido de tu *lightcycle*. Intenta reducir el campo de tus adversarios al mínimo para que tenga menos posibilidades de maniobra.



Con las teclas *x* y *z* puedes cambiar la perspectiva de la cámara.

Personalizar

glTron tiene muchas posibilidades de personalización en la configuración:

▶ *GAME*

Game rules

Configure Players: Selecciona cuántos jugadores serán humanos y cuántos recreará el ordenador.
Configure Keys: Configurar las teclas de la aplicación.
Play Settings: Permite configurar, entre otros el modo de la cámara (detrás, controlada por el ratón, etc) o el tamaño de la pantalla 2D.
Configure Joystick: Para configurar el joystick.

▶ *VIDEO*

Artpack: Detalles de vídeo del paquete artístico.
Detail Options: Detalles (filtros, halos, detalles del ciclo, sombras, etc.).
Screen Options: Tamaño de la pantalla.

▶ *AUDIO*

Música activa o no.
Sonido de efectos especiales activo o no.
Volumen de la música.
Volumen de los efectos especiales.
Canción.

Características Técnicas

Gráficos

Gráficos excelentes en 3D. Es necesaria una tarjeta de vídeo compatible con OpenGL 1.3 (NVIDIA GeForce, ATI Radeon).

Sonido

Dispone de música y efectos especiales. Conviene no subir mucho el volumen de la música porque tapa los efectos.

Jugabilidad

Relativamente fácil de jugar, en un cuarto de hora se dominan los elementos básicos.

Duración

Eso depende de la adicción que te crees.

Valoración

Juego clásico, aunque con unos gráficos muy poderosos.

DESARROLLADO POR:

Autor: andreas umbach
Correo: marvin@dataway.ch
URL: http://sourceforge.net/projects/gltron/

Heroes



Heroes es una mezcla de Tron y Nibbles. El objetivo es claro: sobrevivir a tus adversarios. Gran parte de la gracia de este juego con respecto a otros está en que no vemos todo el escenario en la pantalla, sino que tenemos que estar pendientes de los mapas que nos ofrece. Pueden jugar hasta cuatro jugadores, dos de ellos humanos.

Útil para...

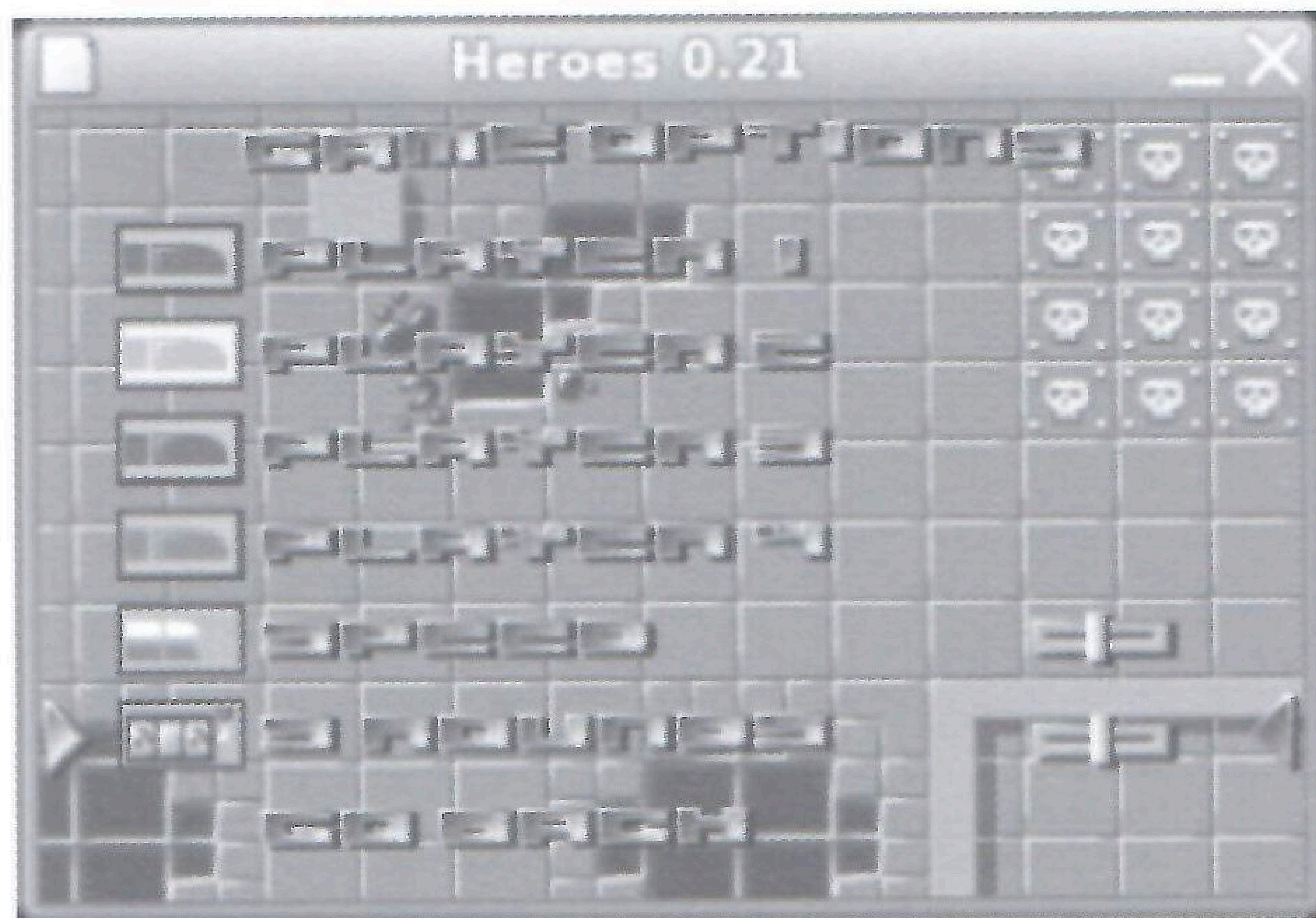
Sobre todo pasar un rato divertido, pero también para trabajar la coordinación, la anticipación y la visión espacial.



Primeros Pasos...

Selecciona *Play* en la primera pantalla y luego uno o dos jugadores con la tecla return, después elige uno de los juegos propuestos: *quest, death match, Hill'en all, Time Cash o Colors.*

¡Comienza el juego! Maneja tu jugador con las flechas del teclado.



Características Técnicas

Gráficos

Planos, pero de gran calidad. La pantalla es pequeña si se tiene un monitor de alta resolución.

Sonido

Dispone de música y efectos especiales.

Jugabilidad

Tan fácil de jugar como Nibbles, pero con una estética muy superior.

Duración

Depende del tiempo del que tú dispongas.

Personalizar

- Elige *options* | *game* para cambiar opciones del juego (jugadores, velocidad, número de asaltos).
- En *options* | *screen* se selecionan opciones como radar, inercia, luminosidad y otras informaciones.
- En *options* | *sound* se controla la música, los efectos especiales y su volumen.
- En *options* | *control* se elige el modo de controlar la aplicación por los usuarios (teclado, joystick, etc).
- En *options* | *keys* podemos cambiar las teclas por defecto.
- La *opción options* | *extras* no está activa.

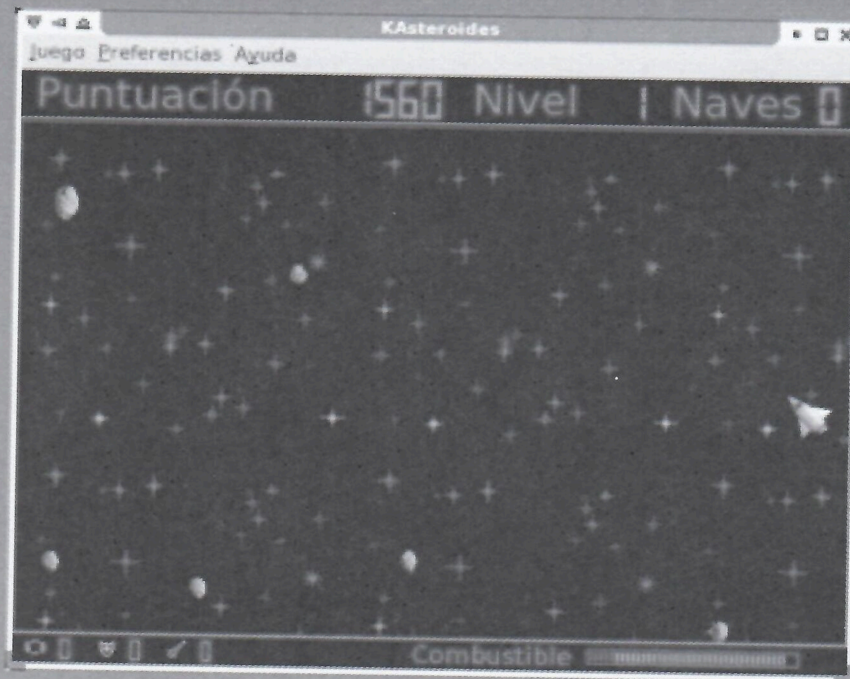
Valoración

Buen juego, aunque superado por otros de su misma temática como *Armagetron* o *Gltron.*

DESARROLLADO POR:

Autor: Daniel Burrows
Correo: Daniel_Burrows@brown.edu
URL: http://sourceforge.net/projects/heroes

KAsteroides



Solos, abandonados en la inmensidad del espacio sideral gobernamos nuestra nave y debemos evitar chocar contra los asteroides. Nuestro objetivo es eliminar todos los asteroides para pasar al siguiente nivel, donde otro asteroide nos espera.

Útil para...

Comprender algunos aspectos de la física como la aceleración o la inercia y pasar un rato divertido.

Primeros Pasos...

Cuando tu nave despega sólo tiene prestaciones básicas: girar, impulsarse y disparar. Para poder mover la nave hay que rotarla hasta colocarla en la dirección que se desea viajar y



pulsar la tecla de impulso. El combustible está limitado y se indica en la parte inferior de la pantalla, en cambio la munición no está limitada. En ocasiones, cuando se alcanza un asteroide éste generará un símbolo, que representa mejoras para la nave, para conseguirlo es necesario volar hasta el símbolo. Estas mejoras pueden ser combustible extra, frenos y escudo. El combustible extra permite que la nave siga impulsándose, los frenos detienen la nave rápidamente y tienen la ventaja de no consumir combustible. Los escudos absorben la colisión con los asteroides. Si no hay combustible no pueden activarse los escudos.

Controles:

- Para rotar en sentido horario: *Flecha derecha*
- Para rotar en sentido antihorario: *Flecha izquierda*
- Disparar: *Barra espaciadora*
- Despegar: *L*
- Activar Escudo: *S*
- Pausar el juego: *P*
- Frenar: *X*

Al finalizar, el juego nos ofrece una interesante estadística con nuestros disparos y el porcentaje de aciertos.

Personalizar

El juego permite hacer algunas personalizaciones a través del menú *Preferencias | Configurar KAsteroides* tales como el número de naves de la partida, mostrar las mejores puntuaciones al acabar o destruir los incrementos de potencia.

Características Técnicas

Gráficos

Aunque el fondo es plano, tanto la nave como los asteroides tienen un aspecto tridimensional muy conseguido. La paleta cromática es muy reducida con preferencia de los grises, el negro y el verde.

Sonido

Sólo ofrece sonido cuando un asteroide impacta con nuestra nave, lo que es bastante curioso porque en el vacío el sonido no debería propagarse.

Jugabilidad

Fácil de manejar, pero que requiere unas horas de vuelo hasta que se domina el movimiento de la nave.

Duración

Al ser un juego de Arcade, las pantallas son continuas y su duración la que se quiera.

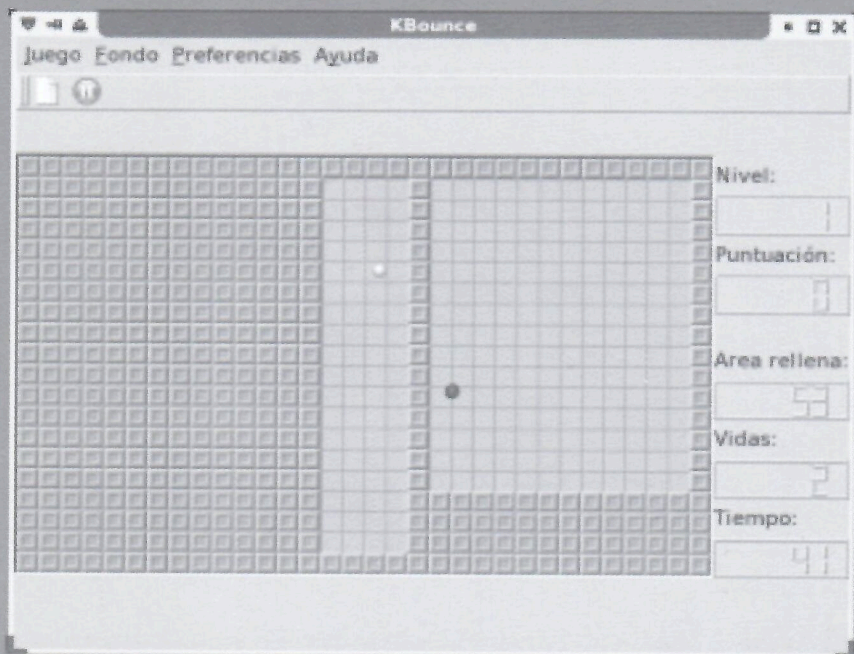
Valoración

Buen juego, interesante para comprender algunos principios de Física difíciles de experimentar.

DESARROLLADO POR:

Autor: Martin R. Jones
Correo: mjones@kde.org
URL: http://docs.kde.org/stable/en/kdegames/kasteroids/

Kbounce



Kbounce es un juego de habilidad. Una serie de bolas rebotan incansablemente en las paredes, nuestro objetivo es reducir el terreno construyendo paredes hasta reducir el espacio un 75% del terreno original, en un tiempo limitado. Ambas cuestiones se indican en el lado derecho de la pantalla. Por cada nivel que se supera se añade una vida y por cada pelota que choca con un muro en construcción se resta otra.

Útil para...

Pasar un rato divertido, y romperse el coco calculando trayectorias.



Categoría: ....Arcade

Primeros Pasos...

Los muros pueden construirse en sentido horizontal o vertical, lo que aparece indicado por el cursor del ratón. Para alternar uno u otro hay que usar el botón derecho del ratón, mientras que el botón izquierdo sirve para iniciar la construcción.

Como los muros se construyen a ambos lados del punto donde se sitúe el ratón, lo mejor suele ser colocarlo en el lugar más próximo al centro.

A partir de la tercera o cuarta pantalla comienza a ser difícil calcular la dirección de todas las pelotas para construir el muro, por lo que conviene encontrar fórmulas para aislar algunas de ellas y dividir el campo de juego.

Es interesante vigilar la información que aparece en la parte derecha de la pantalla en la que se nos indica el nivel del juego en el que nos encontramos, la puntuación, el porcentaje de la superficie que hemos conseguido reducir, las vidas que nos restan y el tiempo del que aún disponemos.

Características Técnicas

Gráficos

Claros, en 2D sin concesiones estéticas innecesarias.

Sonido

No tiene sonido.

Jugabilidad

Jugable, entretenido, el reto acabas siendo tú mismo.

Duración

Dependerá de los niveles que seas capaz de superar

Personalizar

Apenas permite la personalización, tan solo que haya o no sonidos, mostrar la barra de herramienta o mostrar la barra de estado.

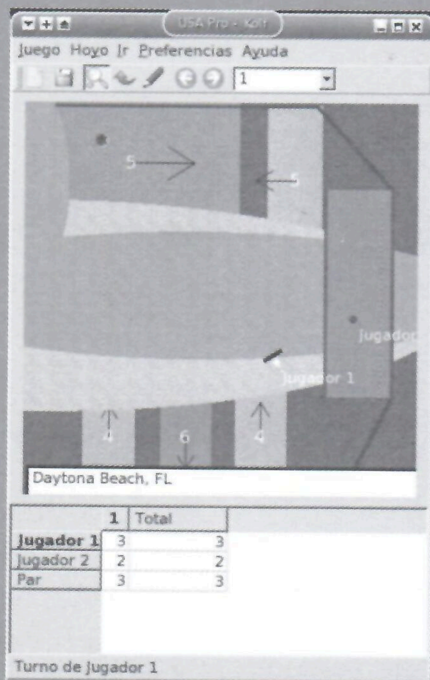
Valoración

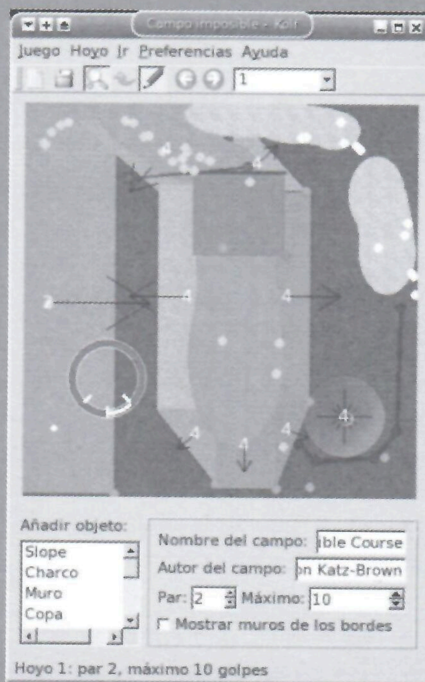
Juego estupendo en el que hay que mezclar grandes dosis de habilidad con otras de estrategia.

DESARROLLADO POR:

Autor: Stefan Schimanski Sandro Sigala
Correo: schimmi@kde.org ssigala@globalnet.it
url: http://docs.kde.org/en/3.1/kdegames/kbounce/

Kde Miniature Golf





Laderas, muros, bancos de arena, agujeros negros, puentes , lagos, todo ésto es lo que vas a encontrar en este minigolf. La diversión está asegurada.

Útil para...

Pasar un rato entretenido, fomentar la capacidad deductiva previendo sucesos y hacer prácticas de trigonometría.



Primeros pasos

Para iniciar el juego elige *Juego | Nuevo* y se abrirá un diálogo para configurar tu juego. Elige el número de jugadores, el campo y la opciones, luego pulsa *Aceptar*. Las opciones te permiten elegir entre el modo estricto (no puedes cambiar los hoyos de sitio, ni suprimirlos) y el no estricto que te permite *más creatividad*.

Para impulsar la bola con el *putt*, presiona el botón izquierdo del ratón para cargar la fuerza del tiro.

Al activar el *putter* avanzado, éste se carga y lentamente va reduciendo su fuerza. Presiona el botón izquierdo del ratón para cargar el golpe y vuelve a presionarlo cuando decidas disparar. Puedes ver el número de golpes que has realizado tú y tus contrincantes y el par del campo en la pequeña hoja de cálculo que hay en la parte baja de la pantalla.

Hay una gran cantidad de campos de diferente dificultad (*handicap* que les gusta decir a los que juegan al golf de verdad).

Personalizar

Son escasas las opciones, se resumen en mostrar la guía del *putter*, activar el *putter* avanzado, o reproducir sonidos. Lo mejor sin duda es que puedes editar los campos de juego que existen o añadir los que tú imagines.

Características Técnicas

Gráficos

No muy buenos, en algunos casos hay que poner mucha imaginación de nuestra parte para "ver" el campo.

Sonido

Sí, tiene; pero no están muy conseguidos.

Jugabilidad

Exige cierto tiempo para aprender a jugar. Luego entretiene.

Duración

Variable, entre las opciones está el número máximo de golpes que puedes dar para cada hoyo. Si lo superas, se acabó.

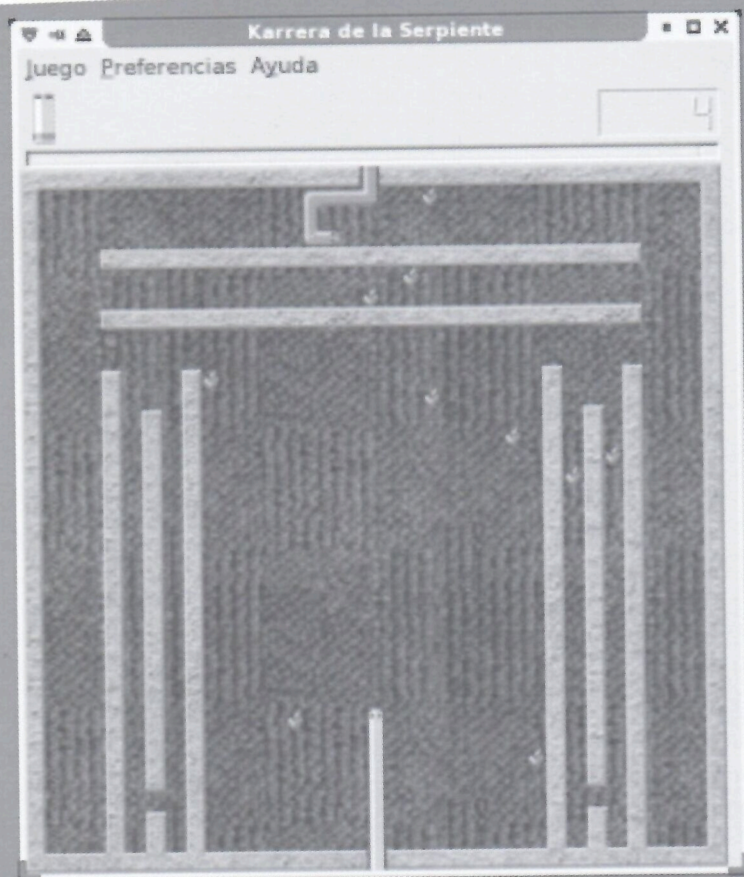
Valoración

Juego de calidad media, con buen planteamiento pero los gráficos reducen mucho la valoración.

DESARROLLADO POR:

Autor: Jason Katz-Brown
Correo: jason@katzbrown.com
URL: http://www.katzbrown.com/kolf/

Kde Snake Race



La carrera de la serpiente o kde snake race es otro juego de habilidad.

Útil para...

Pasar un buen rato con un clásico de siempre. Trabajo de la percepción espacio temporal asociada a la habilidad de manejo de las teclas de dirección. Además, desarrolla la capacidad de concentración y la previsión de trayectorias.



Primeros Pasos...

Cada manzana que nos comamos alarga la serpiente. Hay que tener cuidado con los choques, pues si lo hacemos contra los muros o contra nosotros mismos la serpiente muere. También se muere si nos alcanza una de las bolas que rebotan.

Es importante comer las manzanas lo más rápidamente posible, pues cuanto más tardemos más manzanas aparecen y por tanto mayor será nuestro tamaño.

Los puntos se obtienen por comer manzanas rojas (1 punto) o doradas (5 puntos). También obtenemos 2 puntos por cada serpiente que haya jugando con nosotros y otros 2 puntos por cada bola que rebota.

Por eliminar la serpiente del ordenador se obtienen 20 puntos.

Controles:

Pausa:	*F3*
Mejores puntuaciones:	*Ctrl+H*

Pero los puntos también pueden perderse si la serpiente del ordenador se come los objetos (perdemos 2 puntos por cada manzana roja y 5 puntos por cada manzana dorada).

Personalizar

Pulsando sobre *Preferencias* podemos modificar el comportamiento de otras serpientes y de las bolas.

Características Técnicas

Gráficos

En 2D sin concesiones estéticas innecesarias, pero muy claros.

Sonido

No tiene sonido.

Jugabilidad

Fácil de jugar y bastante entretenido.

Duración

Dependerá de los niveles que seas capaz de superar

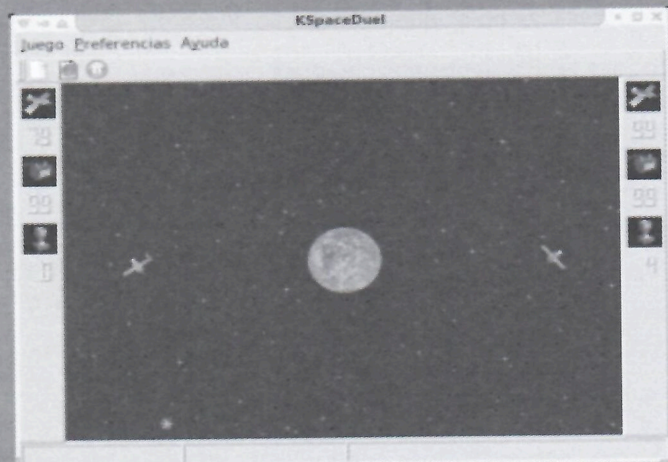
Valoración

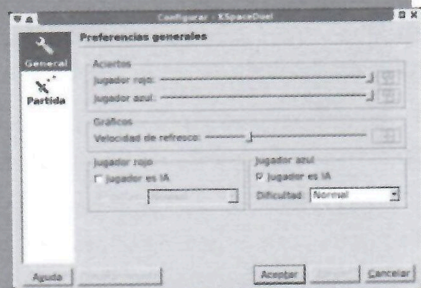
Un clásico rediseñado que lleva más de veinte años funcionando no puede ser malo.

DESARROLLADO POR:

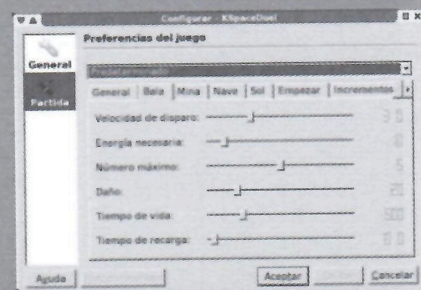
Autor: Michel Filippi, Robert Williams y Andrew Chant
Correo: mfilippi@sade.rhein-main.de y achant@home.com
url: http://docs.kde.org/stable/en/kdegames/ksnake/

Kde Space Duel





1



2

La lucha entre dos o más jugadores es un clásico de los juegos Arcade (destruir a tu enemigo antes de que él te destruya a ti), pero Kde Space Duel tiene un punto de originalidad porque lleva este duelo al espacio. Somos un satélite que orbita alrededor del sol, debemos alcanzar a nuestro enemigo, y podemos dirigir el satélite, pero, atención, no podemos dejar de prestar cuidado a nuestra órbita.

Útil para...

Pasar un rato entretenido y ver efectos relacionados con la aceleración gravitatoria.

Primeros Pasos...

Como en muchos juegos Arcade, no es necesario grandes consejos para aprender a jugar. Lo primero que tenemos que decidir es si vamos a jugar contra la inteligencia artificial de la máquina o contra la inteligencia humana de otro contrincante. La opción por defecto es jugar contra la máquina, pero si queremos demostrar lo hábiles que somos en el espacio podemos elegirlo en el menú *Preferencias* | *Configurar KSpaceDuel* | *General* y quitar la marca de la pestaña *I.A.* **1** Controles:



Jugador azul:

- Rotar a la izquierda: *flecha izda*
- Rotar a la derecha: *flecha derecha*
- Acelerar: *flecha arriba*
- Disparar: *flecha abajo*
- Minas: *Insert*

Jugador rojo:

- Rotar a la izquierda: *S*
- Rotar a la derecha: *F*
- Acelerar: *E*
- Disparar: *D*
- Minas: *A*

Posee además un excelente manual de ayuda (en inglés) al que se accede pulsando *Ayuda* y seleccionando la opción *Manual*. La partida puede ponerse en pausa pulsando la letra *P*.

Personalizar

KSpaceduel tiene cuatro opciones preconfiguradas: *Predeterminada, Caos, Bala y Lack of Energy*. La opción *Personalizar* permite configurar la partida:

- General: controla la velocidad del juego.
- Bala: controla la velocidad del disparo, la energía necesaria, el número máximo, el daño que causa, el tempo de vía de la misma y el tiempo de recarga **2**.
- Mina: controla el combustible y la energía necesaria para mantener una mina, el tiempo tras el cual se activará, el daño que produce, el número máximo y el tiempo de recarga.
- Nave: controla la aceleración, la energía necesaria para manteneral en órbita, la velocidad de rotación o el daño que causa cada impacto.
- Sol: controla la energía solar y la gravedad. Aumenta la gravedad y verás sus efectos.
- Empezar: se puede elegir la situación X e Y iniciales y la velocidad X e Y iniciales.
- Incrementos de potencia: controla el tiempo de aparición, el tiempo de vida, la cantidad de energía y la cantidad de escudo que deseemos.

Características Técnicas

Gráficos

En 2D, pero son más que suficientes.

Sonido

No tiene sonido.

Jugabilidad

Fácil de jugar, se aprende en dos o tres pantallas. Además de la diversión normal de cualquier Arcade tiene diversión extra jugando con la gravedad.

Duración

Dependerá de los niveles que seas capaz de superar.

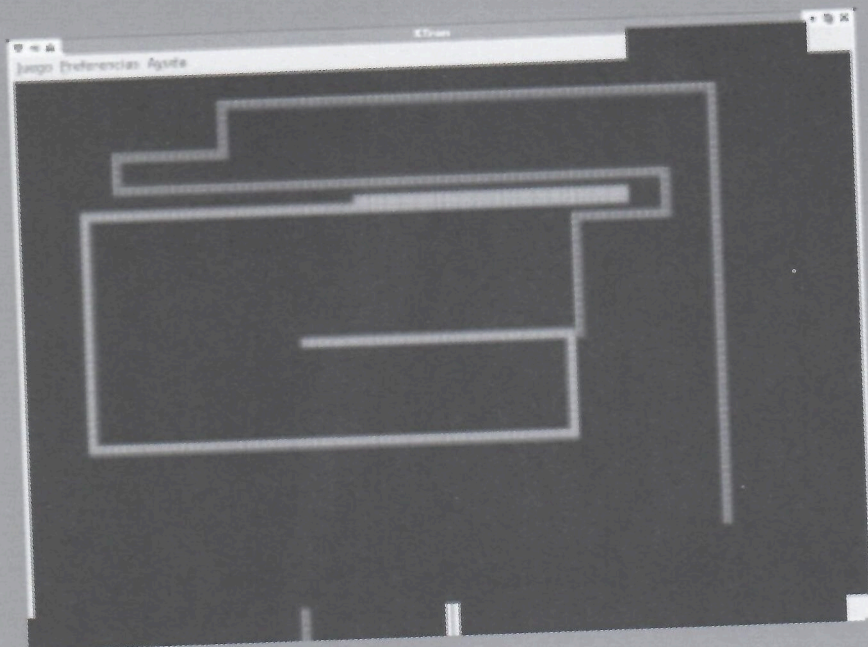
Valoración

Juego muy interesante. Además de la diversión normal de cualquier Arcade, ofrece el extra de jugar con la gravedad.

DESARROLLADO POR:

Autor: Andreas Zehender
Correo: az@azweb.de
URL: http://webcvs.kde.org/kdegames/kspaceduel/

Kde Tron



Como todos los Arcade, eliminar a tus adversarios antes de que éstos te eliminen a ti es el objetivo básico. Manejas un dispositivo que hace giros de 90 grados. Detrás de ti se forma un muro letal para que tu adversario choque con él. En Kde tron una vez ha comenzado el juego no puedes estar parado, tienes que estar en continuo movimiento, pero no puedes chocar contra ninguno de los muros, ni, por supuesto contra los adversarios.

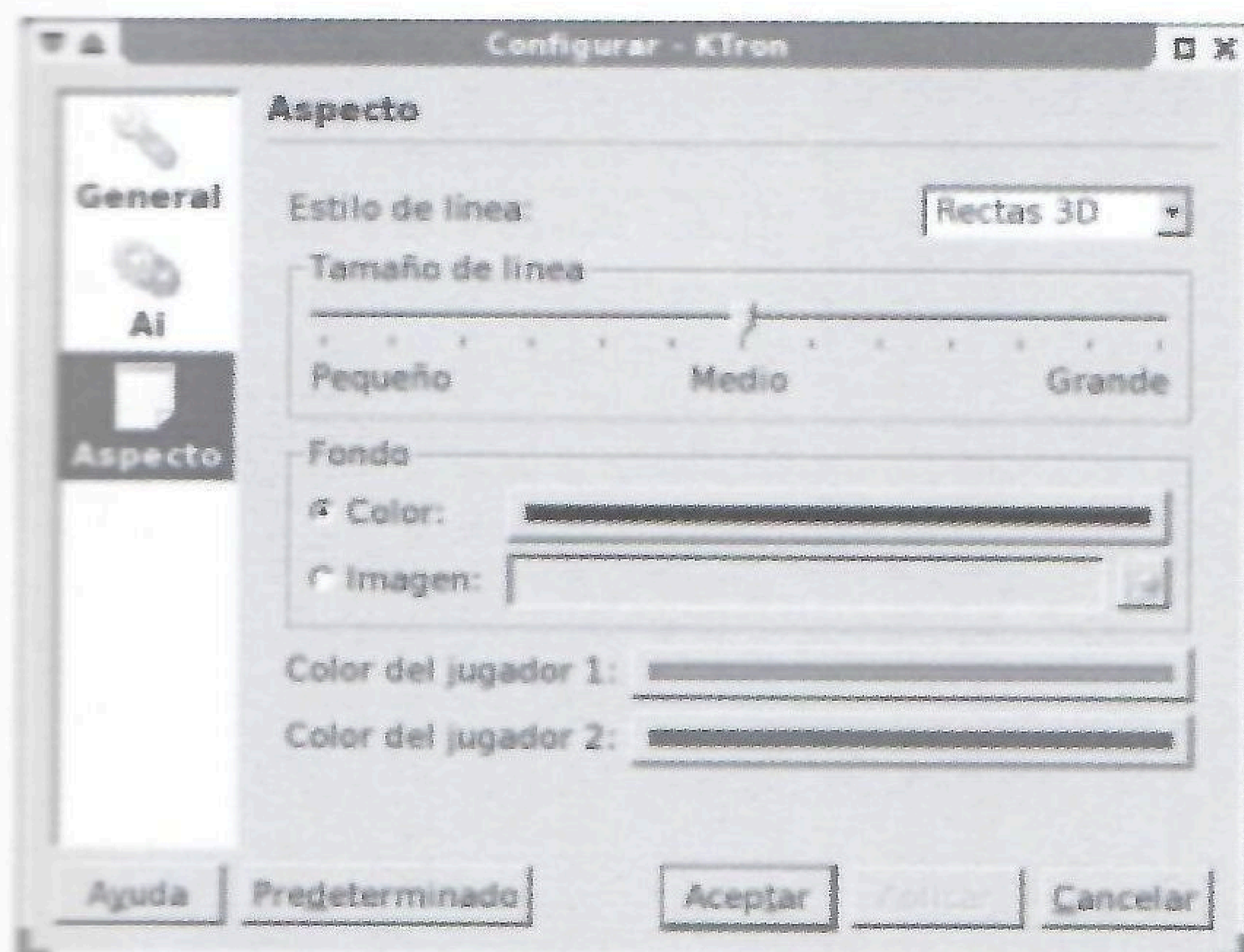
Útil para...

Descargar adrenalina y pasar un rato entretenido. También es útil para entrenar la coordinación óculo-manual.



Primeros Pasos...

No te estés quieto porque perderás la partida. Intenta reducir al máximo el campo de tu adversario, si lo consigues y tú no cometes errores la partida es tuya, pero no es tan fácil, el programa de inteligencia artificial de tu ordenador mejora cuanto más alto es el nivel del juego.



Características Técnicas

Gráficos

No tan bonitos como los de *gltron* o *armagetron*, pero permite usarlos en ordenadores con menos potencia gráfica.

Sonido

Sí tiene.

Jugabilidad

Muy jugable, muy sencillo y entretenido. Son conocidos numerosos casos de adicción.

Duración

Dependerá de tu paciencia, pero cada pantalla dura pocos segundos.

Personalizar

A medida que vamos dominando el juego es hora de ir haciendo uso de las opciones. Mediante *Preferencias* podemos cambiar el nivel de dificultad, el nivel del programa de *Inteligencia Artificial*, así como algunos componentes estéticos del programa.

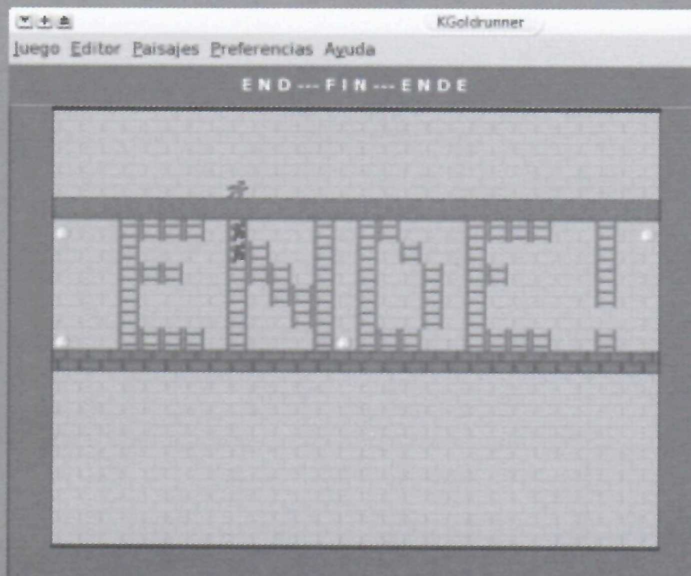
Valoración

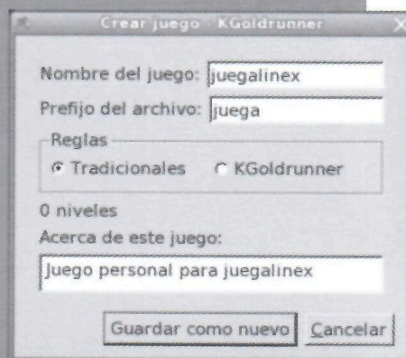
Juego interesante, los trucos y la estrategia se unen a la coordinación manual-visual para vencer en este juego.

DESARROLLADO POR:

Autor: Matthias Kiefer
Correo: matthias.kiefer@gmx.de
URL: http://docs.kde.org/stable/en/kdegames/ktron/

Kgoldrunner





1

KGoldrunner es a la vez un juego de acción y un juego para resolver puzzles. Tienes que recoger el oro que hay en la pantalla para alcanzar el siguiente nivel.

Útil para...

Pasar un buen rato y, si tienes afición, comenzar a aprender el desarrollo de juegos.

Primeros Pasos...

Cuando se inicia el juego aparece un listado de juegos, haz clic sobre el botón *Iniciar Partida*. El nivel 1 del juego que hayas elegido aparecerá. Para manejar al héroe verde puedes mover el ratón, hacer clic con el ratón o usar una de las teclas de control:

- Izquierda: *J*
- Derecha: *L*
- Arriba: *I*
- Abajo: *K*

En este juego nada es lo que parece, hay *ladrillos trampa* que caen al pasar sobre ellos, hay otros ladrillos que pueden excavarse (usa el botón derecho del ratón para excavar a la



derecha de nuestro héroe y el izquierdo para hacerlo a la izquierda). Puedes excavar varios ladrillos en línea, pero hazlo rápido, porque pueden cerrarse y dejarte atrapado. No te dejes atrapar tampoco por los hombrecillos azules, son tus enemigos y si te alcanzan tendrás que iniciar el nivel.

Usa el botón derecho del ratón para excavar a la derecha de nuestro héroe y el botón derecho para hacerlo a la derecha. Planea con atención cómo resolver el problema que irá surgiendo en cada uno de los niveles.

Personalizar

Puedes elegirse entre cinco paisajes que son: *Kgoldrunner, Apple II, Caverna de noche, Medianoche* y *Kde Kool*.

En el *Menú Preferencias* puede configurarse la velocidad del juego, las reglas del juego (tradicional o kgoldrunner), si el héroe será controlado por el ratón o por el teclado y el tamaño del juego **1**.

También posee un editor que nos permite crearnos nuestras propios juegos y editar las pantallas. Para hacer esto primero tenemos que crear una partida (*Editor | Crear partida*), ponerle un nombre y un prefijo. Luego seleccionamos *Editor | Crear nivel* y a continuación nos mostrará una pantalla con un héroe verde y sin ningún objeto.



Con las herramientas de la barra superior debemos crear nuestro propio nivel, que luego guardaremos en uno de los juegos o partidas.

Características Técnicas

Gráficos

No son el fuerte de este juego ni lo pretende. Muy destacable la presencia de un editor de partidas que nos colocan no sólo en el lado del juego sino también en el lado del programador.

Sonido

No tiene sonido.

Jugabilidad

No es el clásico juego arcade. Necesita un poco de tiempo para aprender a jugarlo. Afortunadamente hay un manual completo en la propia aplicación, aunque sólo en inglés.

Duración

El tiempo no es lo importante, pasar cada nivel dependerá de las dificultades que se hayan introducido en él.

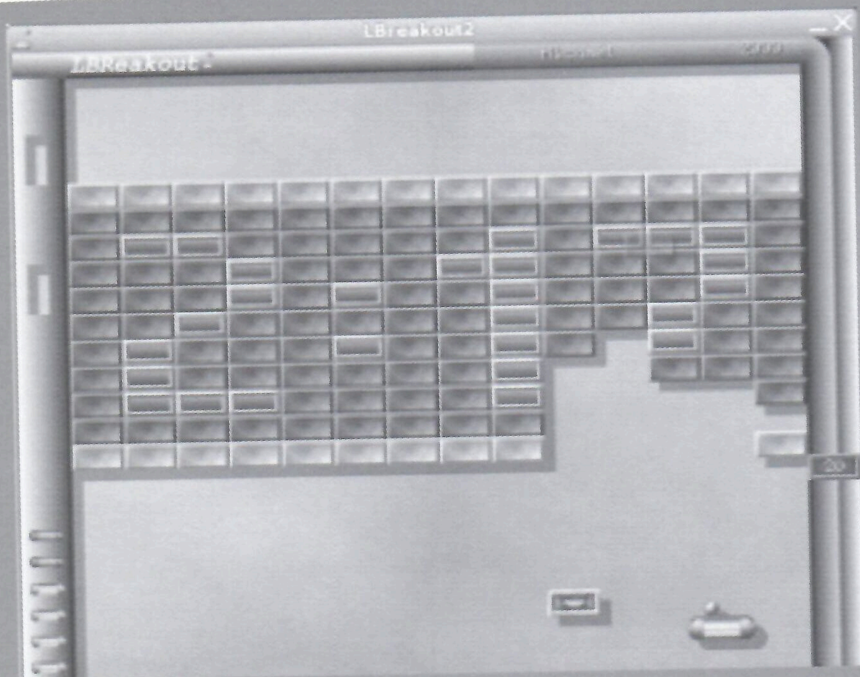
Valoración

Juego muy interesante, no es el Arcade para descargar adrenalina y exige pensar un poco más de lo habitual en este tipo de juegos.

DESARROLLADO POR:

Autores: Ian Wadham, Marco Krüger
Correo: kde-games-devel@mail.kde.org
URL: http://docs.kde.org/stable/en/kdegames/kgoldrunner/

LBreakout2



El clásico juego de la pared llena de ladrillos que hay que romper con una bola aparece aquí con un nivel de dificultad mucho mayor que el clásico de los años 80.

Este juego es el sucesor del clásico LBreakout, pero ofrece más de 50 niveles de juego distintos. Por si fuera poco si te aburres de ellos tienes un editor que te permite crear tus propias pantallas.

Útil para...

Pasar un buen rato.

Primeros Pasos...

El juego es extremadamente sencillo: un dispositivo nos permite movernos horizontalmente para hacer rebotar una bola que es la responsable de ir eliminando los bloques de los que



conste nuestra pantalla. Algunos bloques pueden capturarse antes de desaparecer por la parte baja de la pantalla, pero, atención, hay tanto elementos que mejoran nuestro trabajo como otros que entorpecen el mismo. Entre los primeros encontramos opciones para aumentar el tamaño de nuestra pala, reducir la velocidad de la bola, obtener bolas explosivas (con mayor poder de destrucción de bloques) o bolas de energía. Entre los malos los hay que aceleran las bolas, que achatan nuestra pala o que reducen el poder de destrucción de las bolas.

En el juego se permite continuar la partida una vez que se han acabado las vidas a cambio de ceder todos los puntos conseguidos hasta ese momento.

Teclas principales:

- *P:* pausa en el juego
- *S:* sonido disponible/no disponible
- *A:* cambio en el nivel de animación (nada, bajo, alto)
- *F:* cambia pantalla completa/ventana
- *R:* reinicia el nivel
- *TAB:* toma un pantallazo
- *ESC:* Abandonar el juego

Existe un manual completo *Menu | Quick Help*.

Personalizar

Puede elegirse entre jugar en local o versión en red. Por defecto nos ofrece un servidor situado en 217.160.141.22

También pueden cambiarse los controles, los gráficos y el audio, pudiendo seleccionar entre cuatro temas distintos (*classic, oz, absoluteB y Moiree*).

Valoración

Un clásico para entretenerse un rato.

Características Técnicas

Gráficos

Gráficos correctos, sin demasidas pretensiones que han mejorado mucho con respecto a la versión anterior.

Sonido

Ofrece una variedad de sonidos dependiendo de la velocidad, el ángulo y la superficie con la que impacta la bola.

Jugabilidad

Un clásico de los ordenadores antiguos y de las máquinas de video-juegos de los 80 siempre es jugable. La dificultad aumenta a medida que se cambia de pantalla, pero es un acierto poder continuar a otros escenarios a pesar de perder todas las vidas para hacerlo más divertido.

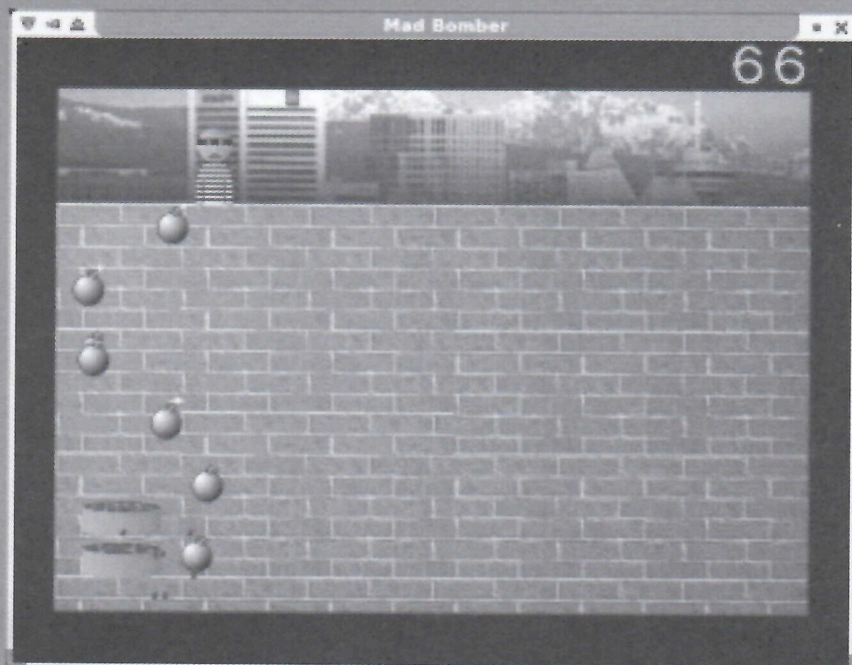
Duración

Depende del tiempo que tengas. Algunas pantallas son verdaderamente difíciles, pues existen ladrillos indestructibles que protegen nuestros objetivos. En algunos casos hay que ser muy preciso para acertar en un hueco muy, muy pequeño.

DESARROLLADO POR:

Autor: Michael Speck
Correo: kulkanie@gmx.net
URL: http://sourceforge.net/projects/lgames

Madbomber



Un malo, malísimo nos arroja bombas desde lo alto de un muro. Nosotros tenemos que desactivar las bombas haciendo que caigan en un cubo lleno de agua. Este juego es un clon del clásico juego de consola de Atari Activision. Se nota que desde entonces han pasado ya más de 20 años.

Útil para...

Ocupar el tiempo unos minutos, sin mayores pretensiones.

Primeros Pasos...

Esto es como andar. Sólo es necesesario usar el ratón a izquierda o derecha para ir desactivando las bombas. En cada pantalla nos ofrece un respiro y Mad no arroja bombas hasta que hagamos clic en el botón izquierdo del ratón o pulsemos la barra espaciadora.

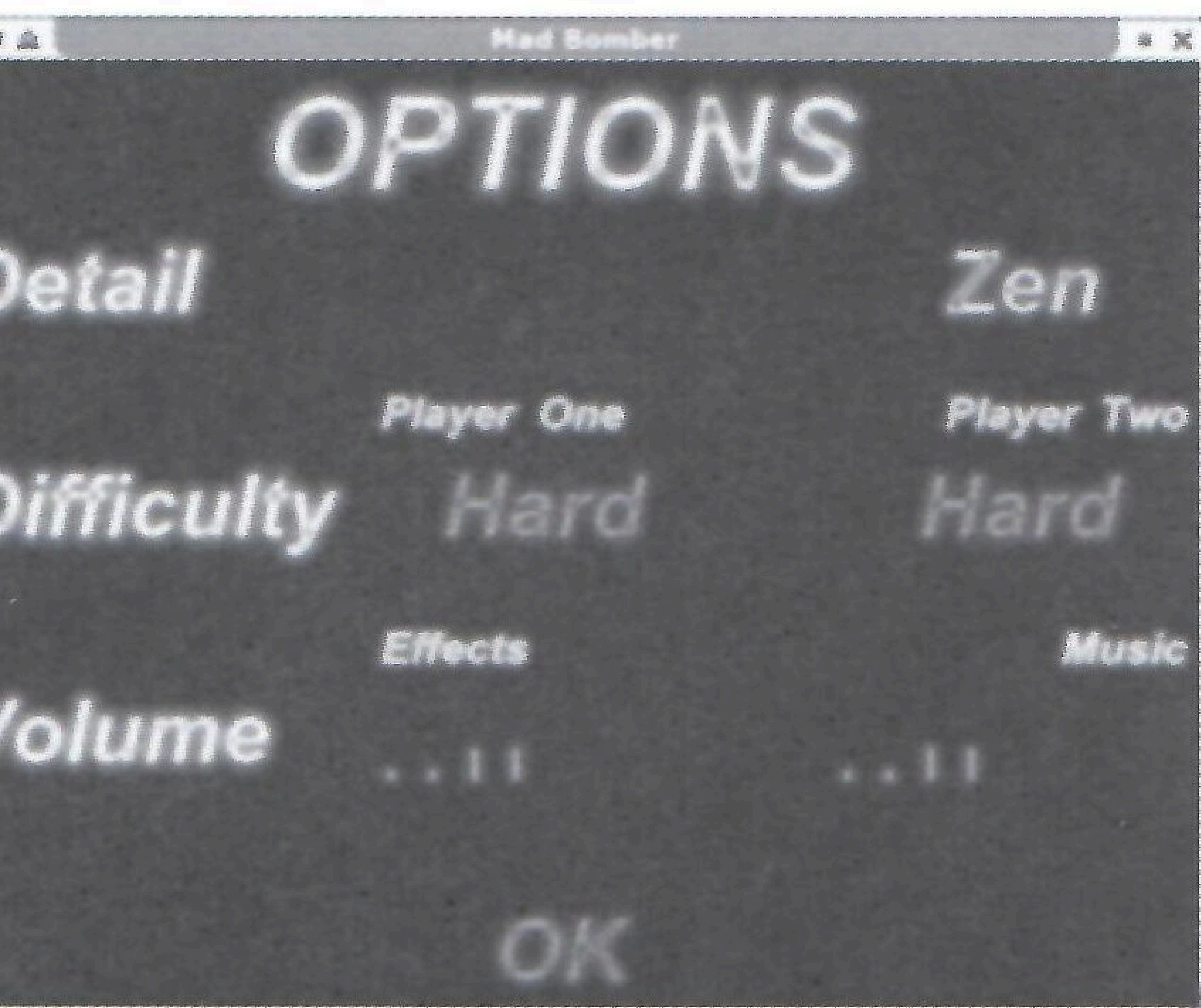


Categoría: ....Arcade

ay tres formas de jugar: un jugador contra la máquina, dos jugadores contra la máquina, alternativamente uno y otro. Pero la opción más divertida es dos jugadores jugando ltáneamente uno contra el otro (uno de ellos es el Mad y el otro el desactivador). Para ar esta opción hay que seleccionar *Two Players vs.* en el menú de opciones.

sonalizar

opciones de personalización son escasas, pero podemos elegir el detalle de los gráficos, icultad del juego y el volumen de la música y los efectos especiales.



Características Técnicas

Gráficos

Sencillos, más bien hacia lo espartano que puede lograrse si elegimos la configuración *Zen*.

Sonido

Tan *estresantes* como el propio juego. Después de un rato con la banda sonora del juego te dan ganas de ir a comprar una motosierra.

Jugabilidad

Muy fácil de jugar. Con el ratón se hace absolutamente todo lo que se necesita para este juego.

Duración

Resolver una pantalla no llega al minuto de tiempo.

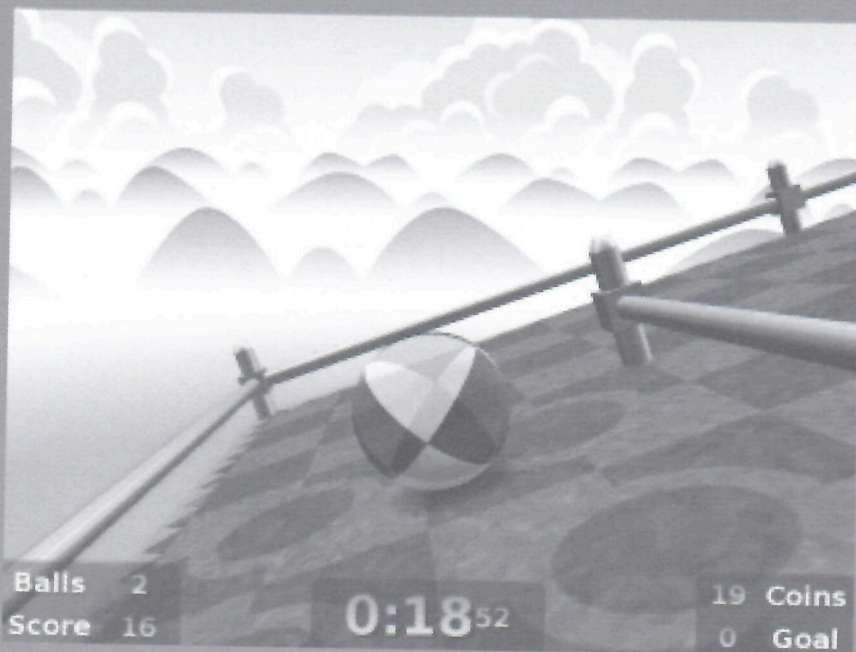
oración

aburres y no tienes otra cosa instalada en LinEx, este es tu juego.

SARROLLADO POR:

or: Bill Kendric
rreo: bill@newbreedsoftware.com
L: http://www.newbreadsoftware.com/madbomber/

Neverball



Aunque la idea es simple (guiar una esfera por un plano hasta un punto marcado), no es tan fácil de lograr. Mediante el ratón (o joystick) movemos el plano y la bola responderá a la gravedad. Es una trasposición del clásico juego en el que teníamos que encajar una bola en un agujero y con la mano cambiabamos el plano, pero con la potencia visual de los juegos en 3D. Los escenarios son espectáculares (hay 75) y podemos cambiar la vista de la cámara.

Útil para...

Como cualquier otro juego de Arcade sobre todo pasar un rato muy divertido, pero también para observar la inercia y la gravedad.



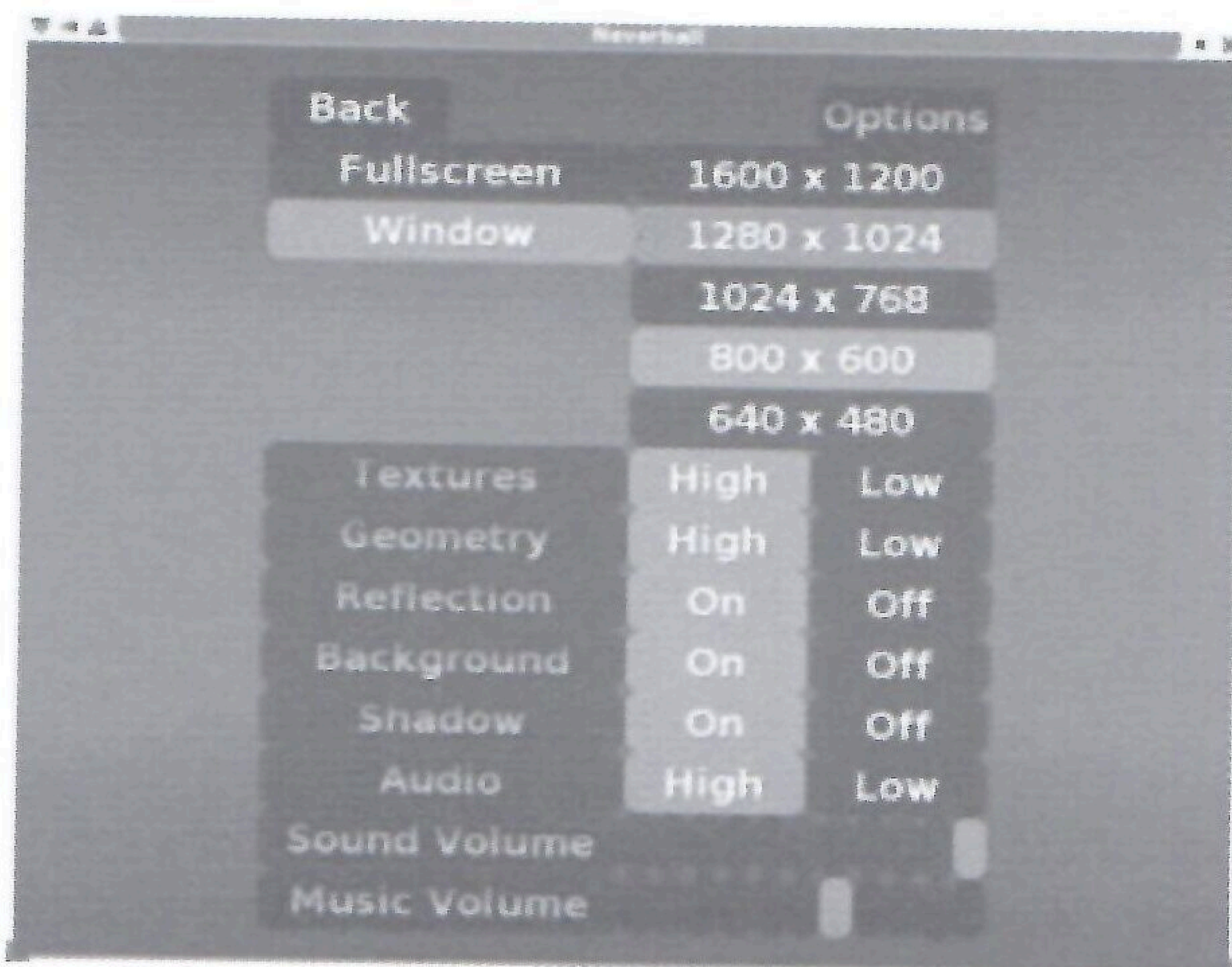
Categoría: ....Arcade

Primeros Pasos...

Es recomendable empezar por el primer nivel del grupo "fácil", la dificultad aumenta de manera gradual a medida que aumentamos el nivel. Tenemos 25 niveles fáciles con una suave curva de aprendizaje, 25 niveles para usuarios experimentados y 25 de gran dificultad solo aptos para verdaderos jugones. Si tenemos problemas con velocidad de nuestra tarjeta podemos probar En la configuracion (pantalla principal menú *Options* es recomendable colocar la opción *reflection* en *off*, pues esta opción consume gran cantidad de recursos.

Personalizar

Podemos personalizar algunas opciones en el menú *Options* de la pantalla principal.



Características Técnicas

Gráficos

Gráficos en 3D, por lo que se recomienda tener una tarjeta aceleradora.

Sonido

Sí, con volumen configurable.

Jugabilidad

Juego difícil, pues mantener el equilibrio de la esfera no es fácil. Cuando se consigue engancha.

Duración

Tanto como paciencia tengas. Un usuario bien entrenado puede tardar alrededor de un minuto en completar una pantalla del primer nivel, en los niveles altos se necesitan nervios de acero y paciencia, mucha paciencia.

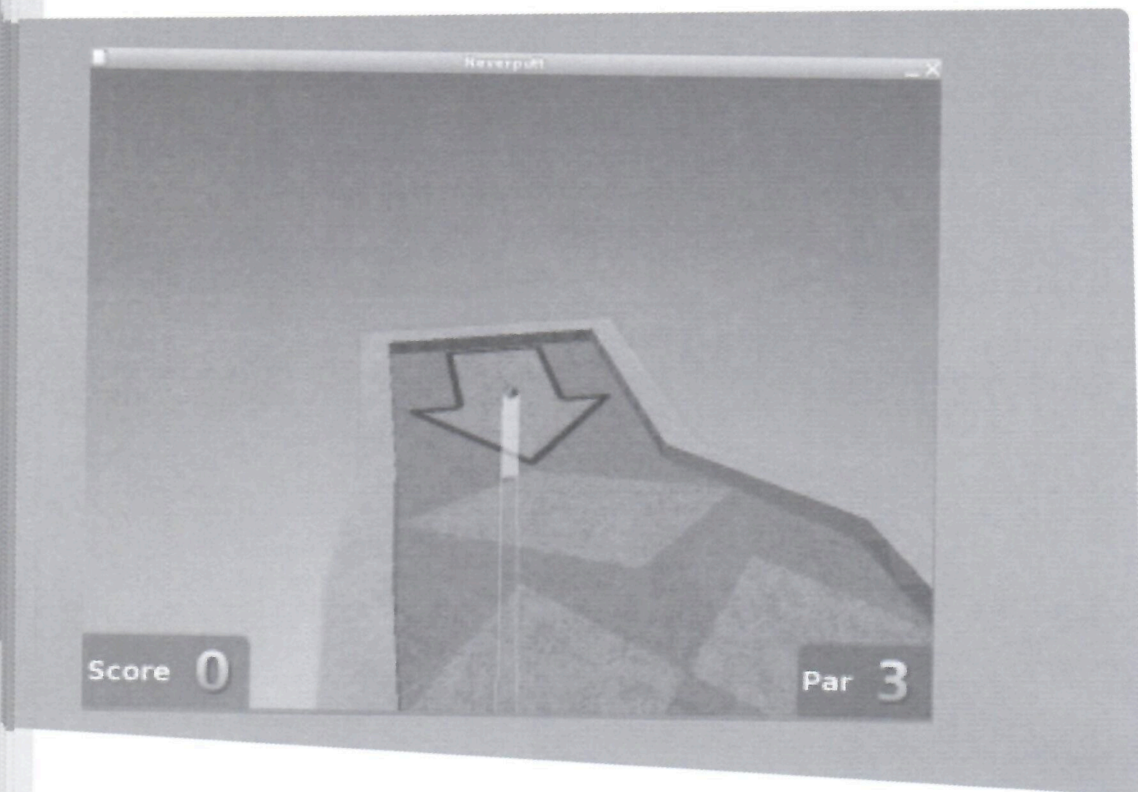
Valoración

Buen juego con excelentes gráficos y con el añadido del editor de pantallas. Si eres capaz de pasar de la tercera pantalla, con este juego no te aburrirás.

DESARROLLADO POR:

Autor: Robert Kooima
Correo: rlk@snth.net
url: http://icculus.org/neverball/

Neverputt



Neverputt está basado en los gráficos y la física de Neverball; es un juego de minigolf que permite disputar partidas entre 1 y 4 jugadores. El campo de minigolf dispone de plataformas, barreras, teletransporte, rampas y caídas. Un sistema de puntuación nos indica cómo vamos en nuestra partida.

Útil para..

Pasar un rato muy divertido viendo nuestras evoluciones golfistas.



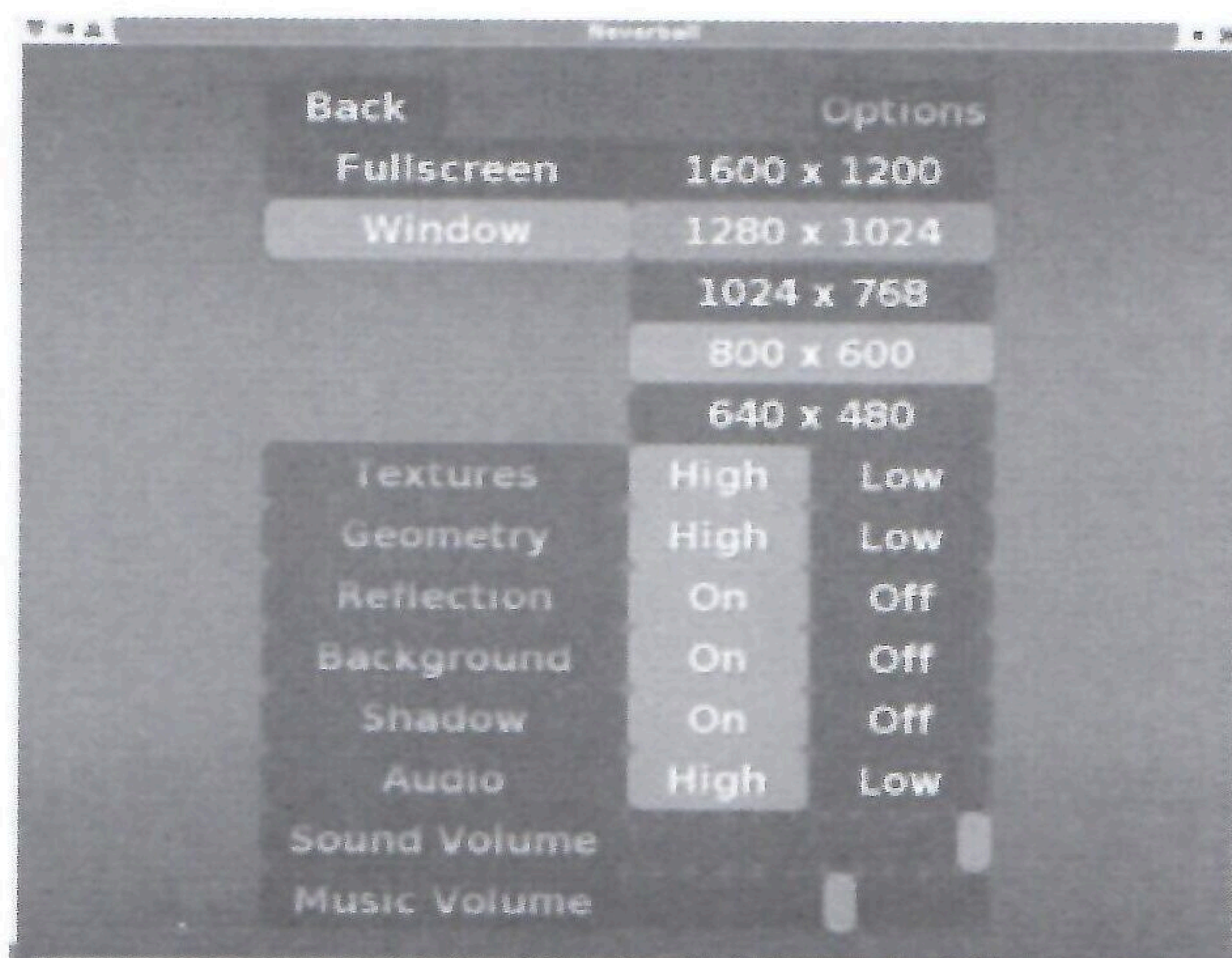
Primeros Pasos...

Lo principal de Neverputt es dominar el giro de cámara, dependiendo de nuestra orientación dirigiremos nuestro tiro. Intenta acercarte lo más posible al par del campo.

Personalizar

Podemos personalizar el tamaño de la ventana, la calidad de la geometría del dibujo, las texturas, sombras, refexión, etc. Cuanto más alta sea la calidad más recursos consumiremos.

También podemos configurar el volumen de la música y del sonido.



Valoración

Un juego muy divertido que gusta más cuanto mejor se juega.

Características Técnicas

Gráficos

Gran calidad de los gráficos en 3D. Sin embargo requiere tarjetas gráficas con aceleración 3D, de otro modo no es recomendable usar este juego.

Sonido

Sí, muy conseguido.

Jugabilidad

No es un juego fácil, pero cuando se ha aprendido a manejarlo un poco es adictivo.

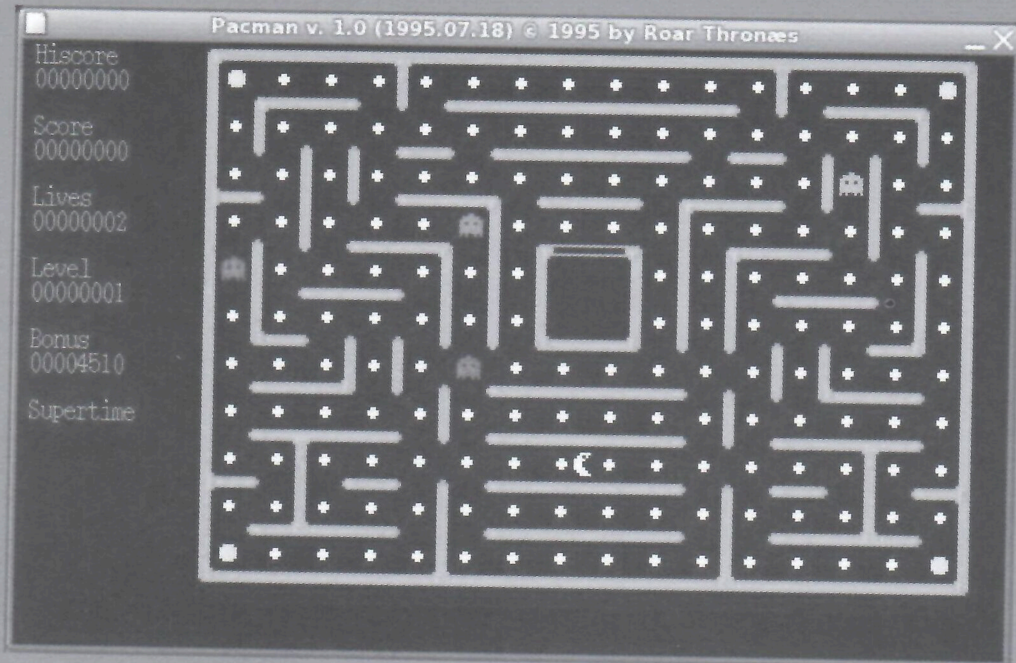
Duración

Tanto como paciencia tengas. Un usuario bien entrenado puede tardar alrededor de un minuto en completar una pantalla del primer nivel, en los niveles altos se necesitan nervios de acero y paciencia, mucha paciencia.

DESARROLLADO POR:

Autor: Robert Kooima
Correo: rlk@snth.net
url:

Pacman



Sencillo juego que hemos conocido siempre como el Pacomán, la bolita animada que debe comerse todos los puntos de un tablero, mientras huye de unos pequeños fantasmas. Si te atrapan, mala suerte.

Útil para...

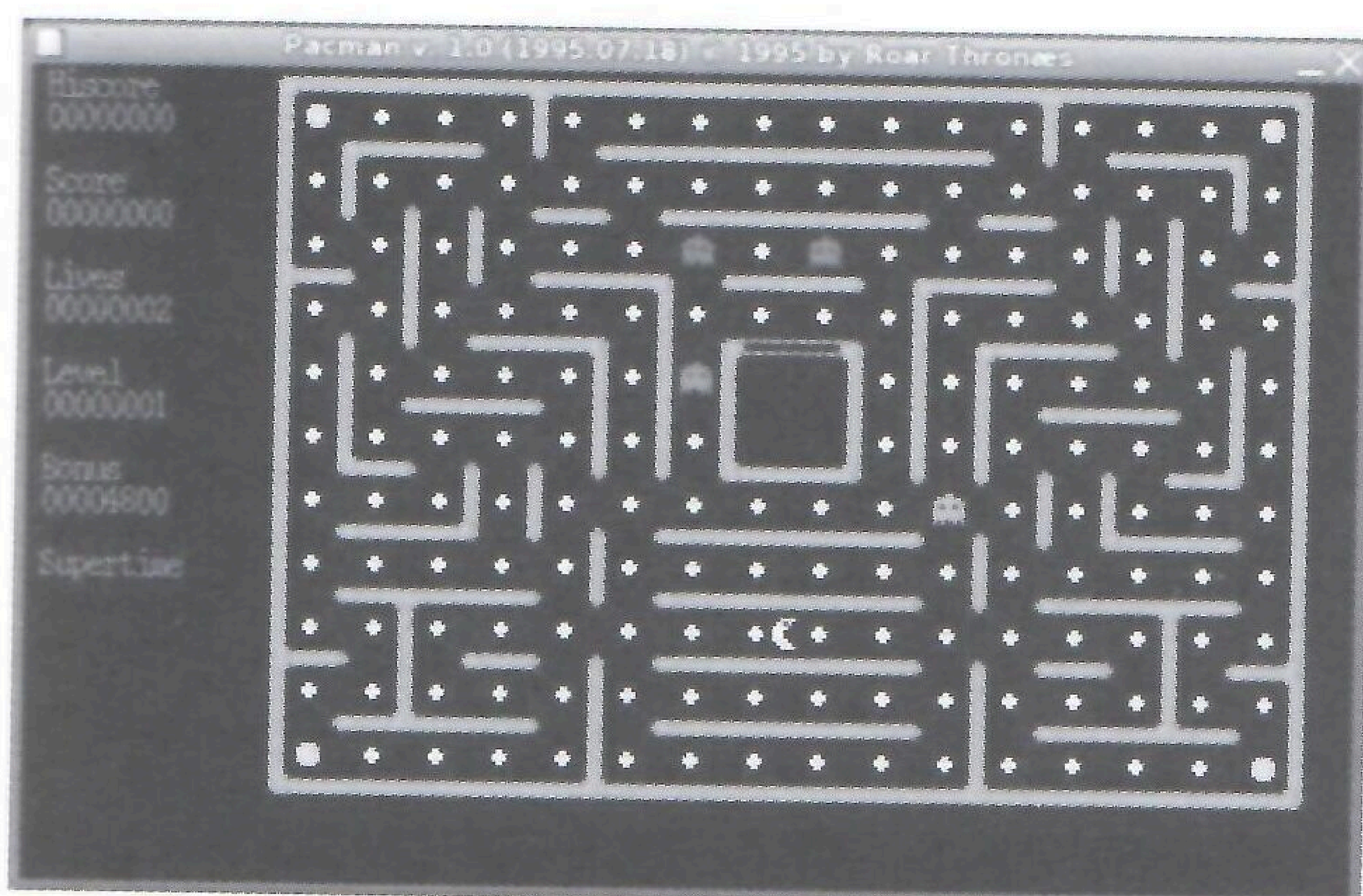
Desarrollo de la destreza manual y la capacidad de anticipación.



Categoría: ....Arcade

Primeros Pasos...

Comienza directamente (sin menús, ni configuración, ni pantallas de bienvenida) con el tablero por el que deberás moverte comiendo puntos y escapando de los fantasmas. Pacman se mueve con las teclas de dirección. Si logras comerte todos los puntos sin ser destruido, pasas a un nivel superior. Cuentas con tres vidas.



Características Técnicas

Gráficos

Simples, como el juego original.

Sonido

No tiene.

Jugabilidad

Aceptable.

Duración

Unos cinco minutinos.

Personalizar

No hay opciones para ello.

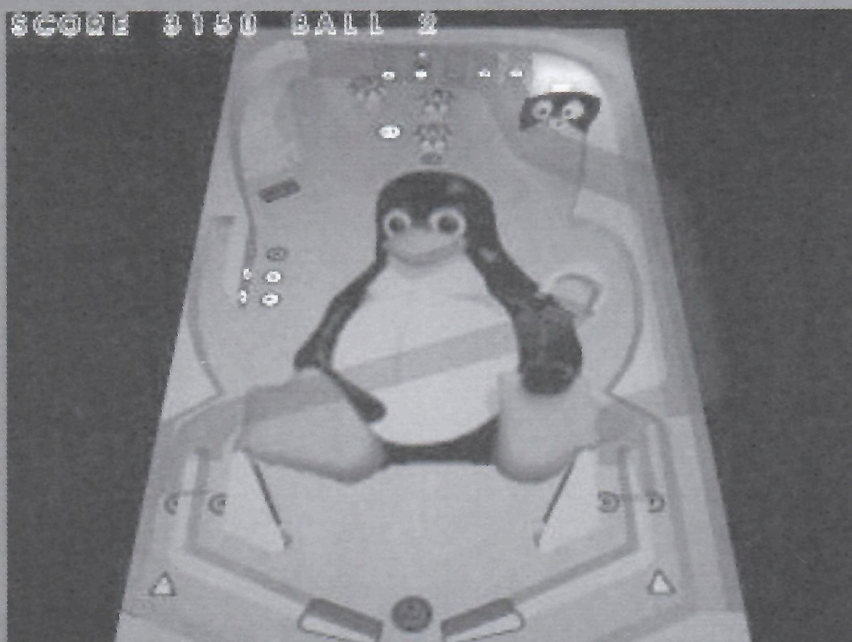
Valoración

Si te gusta regresar al pasado (si es que lo conociste) y rememorar los mágicos momentos de las máquinas de juegos de *Pacomán*, éste es tu juego.

DESARROLLADO POR:

Autor: Roar Thronaes
Correo: roart@nvg.ntnu.no

Pinball [Emilia Pinball]



Juego clásico de "flippers" en el que se van consiguiendo puntos según la destreza del jugador, procurando que la bola esté el mayor tiempo posible en el escenario.

Útil para...

Todas las edades, aunque más interesante para niños y adolescentes, trabajándose la habilidad para prever trayectorias lineales a cierta velocidad.

Primeros Pasos...

Desde el menú principal se accede para poder jugar, configurar el juego, consultar las mejores puntuaciones y salir del juego; para comenzar el juego es imprescindible elegir un escenario o tablero.



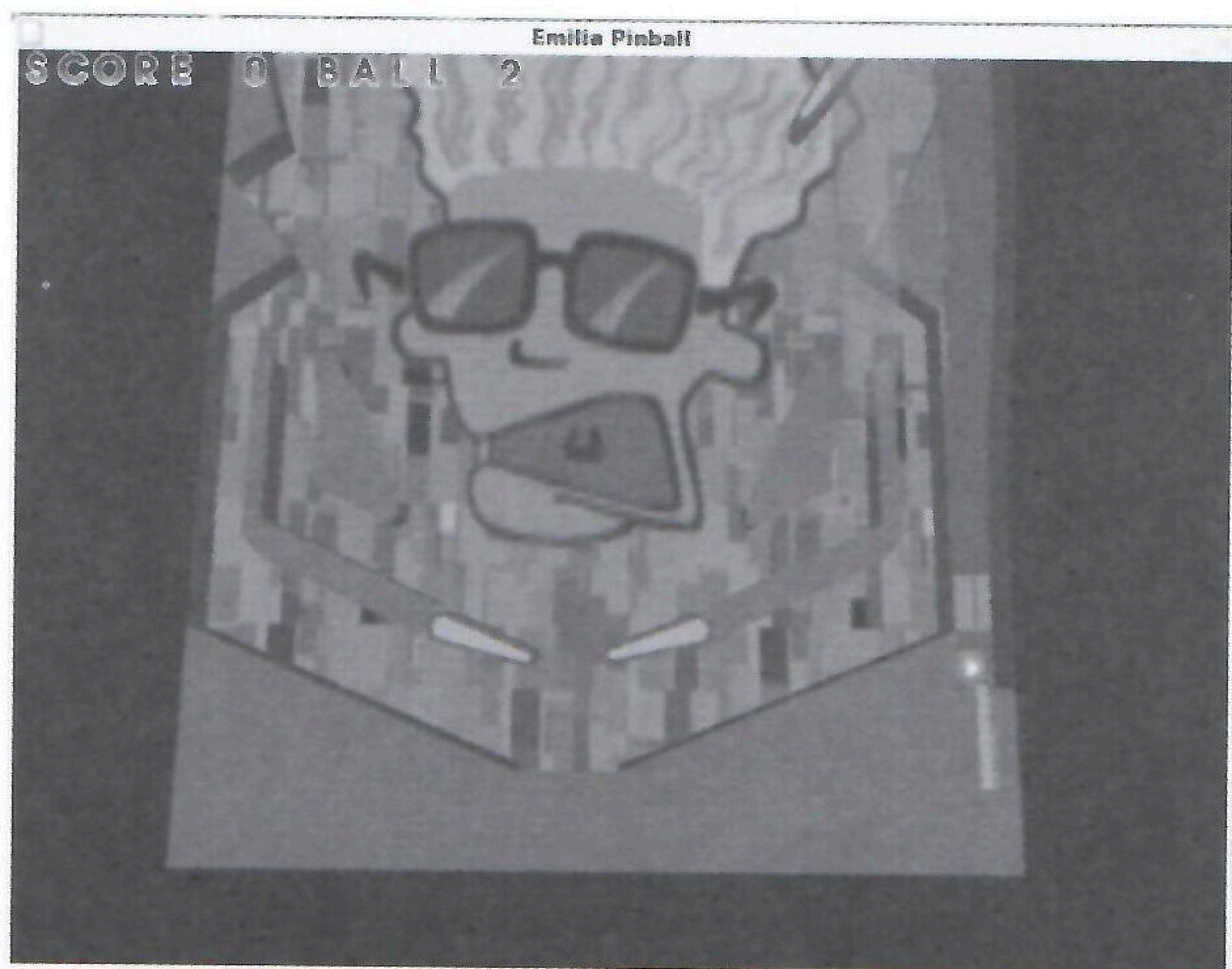
Por defecto, las teclas que moverán los *flippers* son la teclas de mayúscula izquierda y derecha, y la tecla *Enter* para sacar la bola al escenario.

Personalizar

En la configuración pueden personalizarse los gráficos, el sonido y el teclado.

Hay cuatro clases de vistas o de *tableros* por donde se moverá la bola, dos de ellos serán con movimiento incluido en el tablero.

Puede personalizarse el tipo y tamaño de pantalla, la textura, efectos luminosos/fuego.



Características Técnicas

Gráficos

Mejorables.

Sonido

Realista en los sonidos propios de estas antiguas máquinas (cuando eran tangibles y de metal). Tiene música, pero no se oye. Se puede configurar el volumen en la pantalla del menú principal.

Jugabilidad

Fácil.

Duración

Entre cinco y diez minutos.

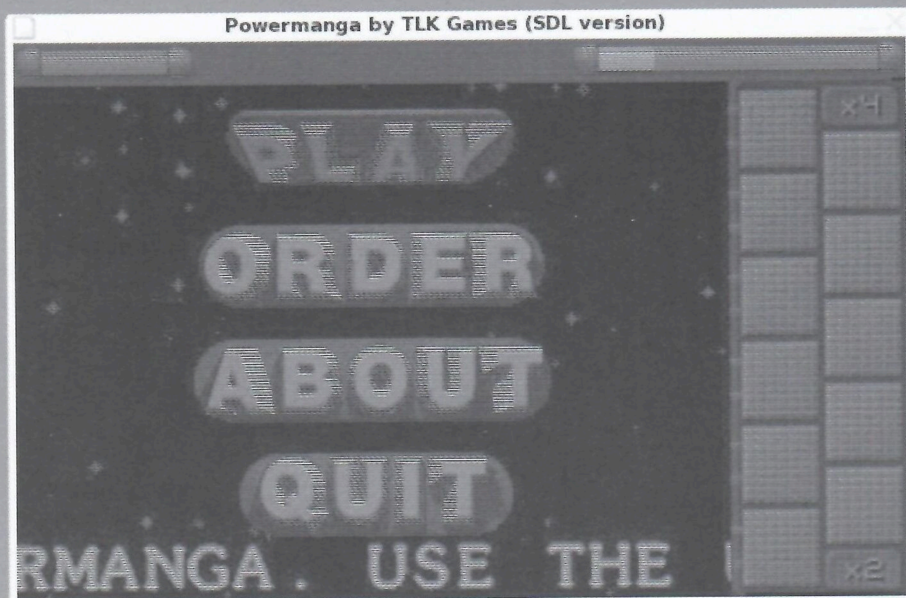
Valoración

Juego entretenido y que engancha con facilidad, aunque el entorno gráfico sea un poco pobre.

DESARROLLADO POR:

Autor: Henrik Enqvist; ha desarrollado versiones para el entorno Windows y próximamente para Mac.
Correo: henqvist@users.sourceforge.net
URL: http://pinball.sourceforge.net

Powermanga



Juego clásico de "marcianitos" en el que una nave espacial ha de enfrentarse a otras naves enemigas y a otros objetos que vagan por el espacio interestelar: meteoritos, basura espacial, etc. El número de puntos se va incrementando según los niveles de destrucción que infringe al enemigo o por la evitación de agresiones dirigidas contra nuestra nave espacial.

Útil para...

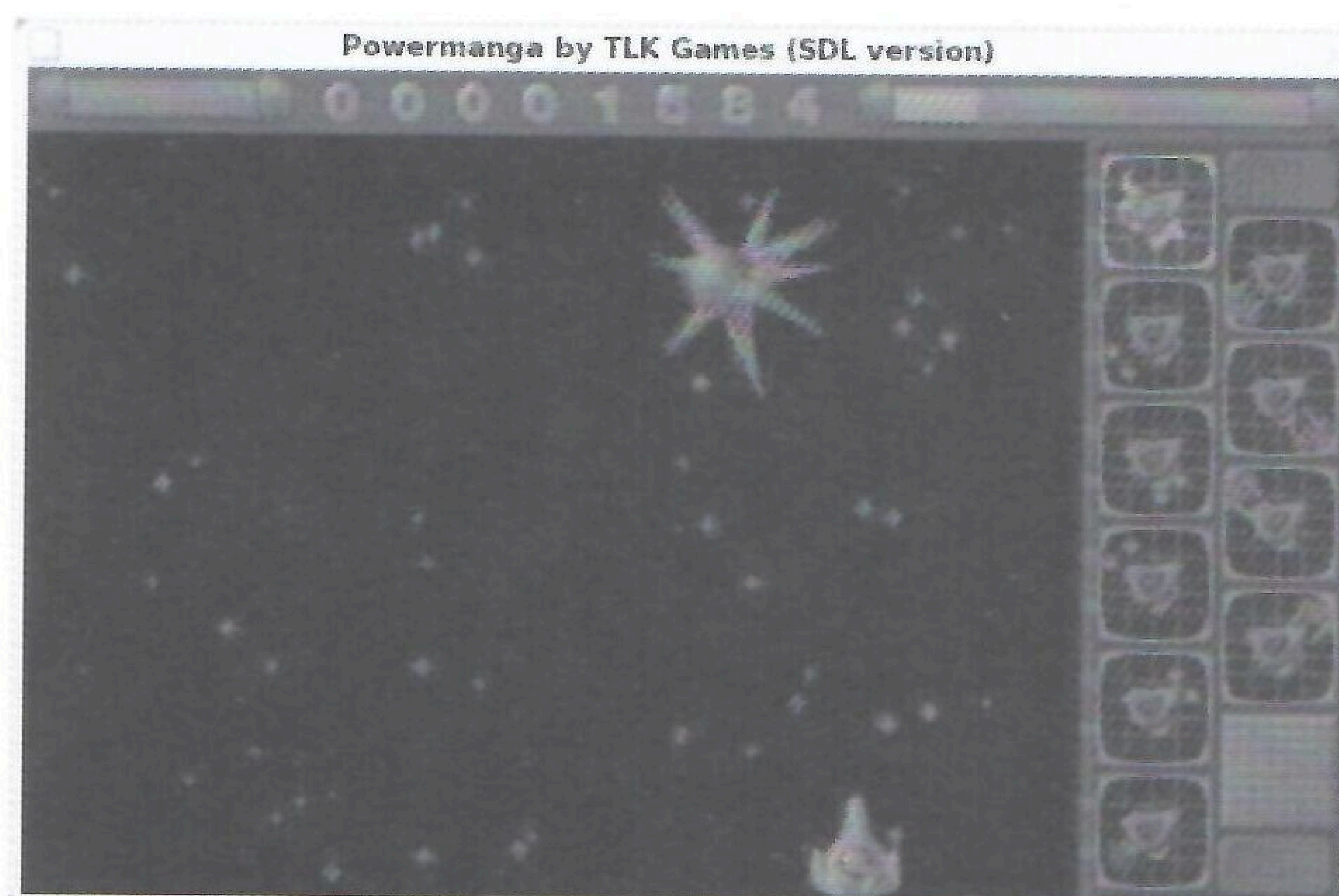
Todas las edades, aunque por el contenido del juego está más indicado para edades entre 6 y 10 años; se ejercita en todo momento la coordinación óculo-manual ("digital").

Primeros Pasos...

En la parte inferior de la ventana del menú principal se muestran las instrucciones de funcionamiento del juego (a una velocidad tan lenta que es desesperante), y se ven los



créditos del programa; las teclas más útiles son las flechas izquierda y derecha, y arriba y abajo, para mover la nave, y la barra espaciadora para disparar; la tecla *CONTROL* nos servirá para cambiar el tipo de proyectil con el que disparar, la tecla de la letra *P* activa la pausa mientras jugamos, y con la tecla *ESC* nos situaremos en el menú principal. En la parte superior derecha de la ventana se muestra una barra que nos indica en color verde la progresión de la partida, y en rojo cuando cometemos algún error. Dependiendo del tipo de naves que vayamos destruyendo, recibiremos unas bonificaciones que se representan como unos poliedros de color verde, rojo y amarillo, que nos aportarán unos beneficios en forma de más disparos, más poderosos o una mayor cantidad de energía; conseguir seis de color amarillo es lo máximo a que se puede aspirar en lo relativo a bonificaciones.



Características Técnicas

Gráficos

Dos dimensiones, aceptables.

Sonido

Buenos efectos de sonido (disparos, explosiones y colisiones).

Jugabilidad

Fácil y adictivo.

Duración

Entre diez y quince minutos.

Personalizar

Con la tecla *F* se reduce el tamaño o se maximiza la ventana en la que transcurre el juego. No existen apenas opciones de personalización del juego.

Valoración

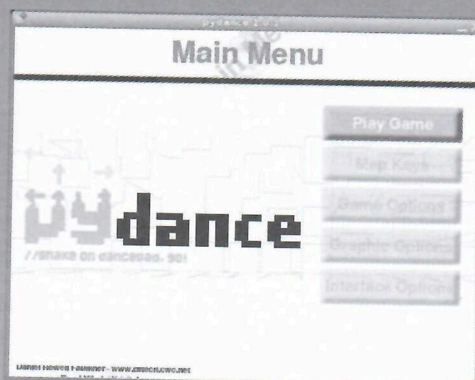
Juego entretenido, con aceptable nivel de adicción, aunque, por el lado negativo, todas las estrategias que se desarrollan están encaminadas a la destrucción del contrario o a evitar que nos destruyan.

DESARROLLADO POR:

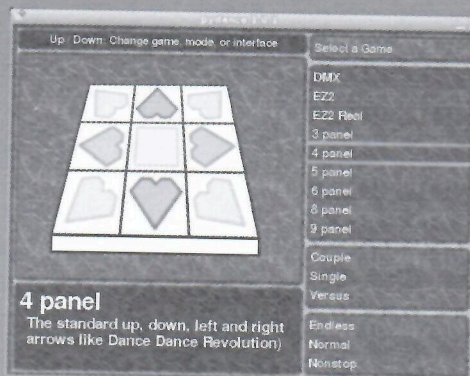
Autores: Jean Michel Martin, Bruno Ethvignot y André Majorel
TLK GAMES 2003
Correo: info@tlkgames.com
URL: http://linux.tlk.fr/games/Powermanga/documentation/

Pydance

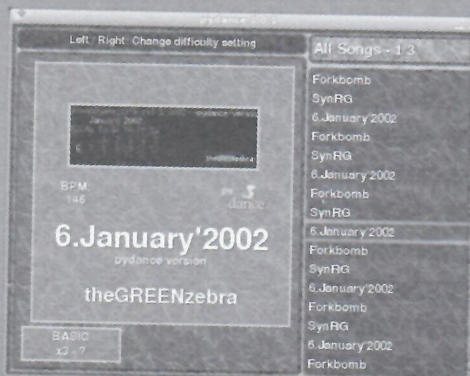
1



2



3



4



Juego musical cuyo objetivo es ganar puntos gracias a los aciertos al golpear unas flechas justo con el ritmo de una melodía. Lo divertido sería tener una alfombra de baile (existen), para dar con los pies en el momento adecuado. En su defecto, usa el teclado.

Útil para...

El área de Música. Mejorar el sentido del ritmo, la coordinación entre canal auditivo y tacto.



Primeros Pasos...

1. La primera pantalla te da la posibilidad de pasar al juego de inmediato (*Play Game*) o configurarlo todo a tu gusto.
2. Para aprender a jugar, prueba con las características por defecto. Verás una ventana con los tipos de juego: qué paneles o controlador vas a usar (escoge *3 panel* para iniciarte, o mejor *4 panel*, para probar), cuántos vais a jugar (en principio, tú solo) y si quieres tocar una canción entera o una parte.
3. Cuando hayas escogido, la siguiente pantalla te ofrecerá las canciones disponibles, que llevan asociadas un nivel de dificultad (*Beginner*, para aprender; *Basic*, para competir; *Trick*, para lucirte). Si eliges la canción *6 January 2002*, puedes entrenarte y coger soltura a un tiempo.
4. Ahora sólo tienes que esperar el momento en que las flechas que salen coincidan con las fijas que hay en la parte superior de la pantalla, y sincrónicamente, ni antes, ni después, pulsas la tecla correspondiente, es decir la de dirección que se corresponde con la que ves. Según lo bien que lo hagas, así la puntuación, y la clasificación subsiguiente.

Características Técnicas

Gráficos

Son elegantes y divertidos. En el menú inicial, pulsa *Graphics Options* para cambiar lo que desees: animación y efectos de las flechas, fondos, brillo, aparición de las letras de las canciones y su color.

Sonido

Es su principal baza.

Jugabilidad

Hasta que acabes con las canciones y sus ritmos, tienes tiempo... de bailar.

Duración

Según la canción que escojas.

Personalizar

Es altamente configurable. En el menú de inicio has de seleccionar *Game Options* y podrás escoger si quieres que la canción se pare y vayas a la puntuación al fallar (*Autofail*), hacer clic cuando debes golpear una flecha —un único sonido en cada dirección— (*Assist Mode*), elegir lema publicitario (*Announcer*), seleccionar tema gráfico (*Themes*). También los gráficos se pueden modificar, como ya verás.

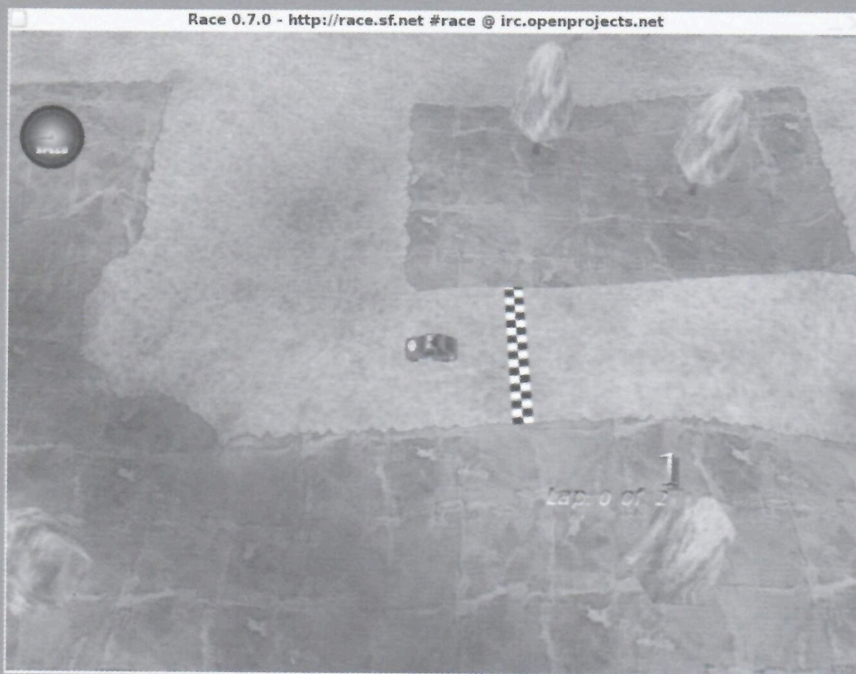
Valoración

Es divertido y debe serlo aún más contando con una alfombra de las que se conectan al ordenador.

DESARROLLADO POR:

Autores: Brendan Becker y Joe Wreschnig
Correo: tgz@orotech.net
URL: http://icculus.org/pyddr/index.php

Race



Juego de carreras de coches en un entorno gráfico un tanto elemental.

Útil para...

Todas las edades, con niveles de entretenimiento aceptables para el que disfrute con la velocidad y la competición. Coordinación óculo-manual y previsión de trayectorias serían aspectos a destacar de su utilidad.

Primeros Pasos...

Desde la pantalla de inicio se accede al menú *OPCIONES*.

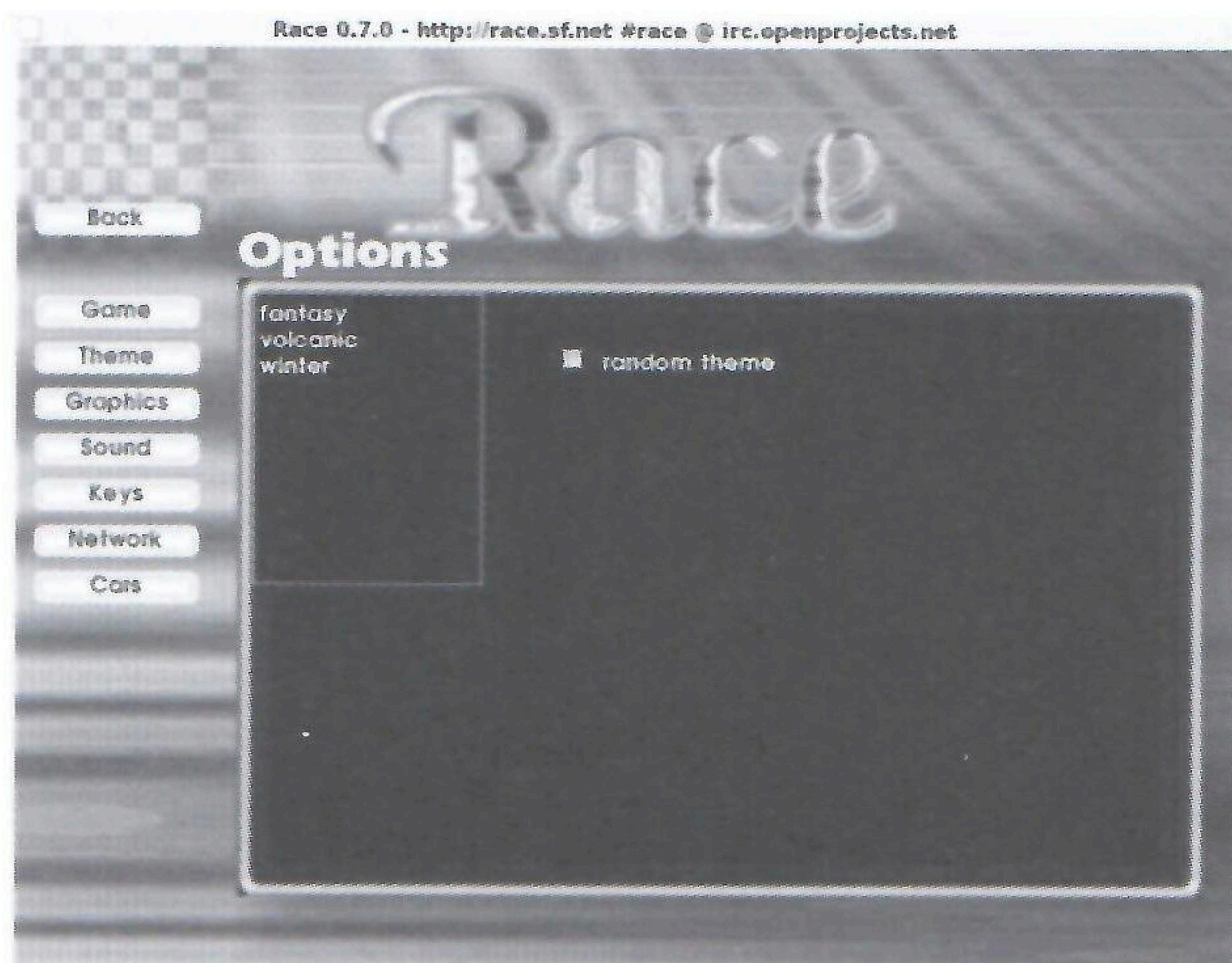
- Escenarios de la carrera: tres (fantasía, volcánico e invierno).



- Juego: número de participantes, número de vueltas al circuito elegido, y grado de dificultad (muy fácil, fácil y normal).
- Teclado: puede configurarse eligiendo las teclas con las que ejecutaremos las acciones de girar a la izquierda, a la derecha, acelerar y frenar.

  Está preparado para jugar en red.

La opción *CARS* no se activaba cuando se analizó el juego y además es necesaria tarjeta aceleradora.



Características Técnicas

Gráficos

Mejorables. Tienes la opción de cambiar la resolución de pantalla (800 x 600 y 1024 x 768) y la del escenario (de 30 a 150).

Sonido

Sí. Se pueden activar y desactivar los efectos de sonido y de música.

Jugabilidad

Fácil.

Duración

Unos diez o quince minutos.

Personalizar

Aparte de lo ya señalado, no hay nada que se pueda modificar.

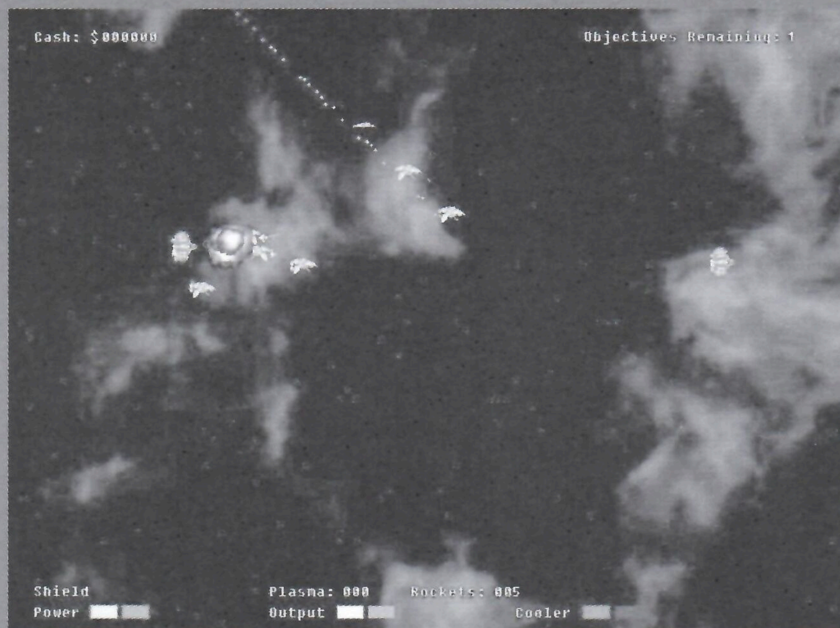
Valoración

Juego entretenido, aunque el entorno gráfico sea un poco pobre.

DESARROLLADO POR:

Autor: Harry Storbacka (2003); ha desarrollado una versión superior (RACE 0.9.1.0).
Correo: harrysto@nic.fi
URL: http://race.sourceforge.net/

Project: Starfighter



Juego clásico de marcianitos, con batallas entre naves espaciales como consecuencia de una serie de misiones que debe realizar un piloto para salvar al universo de la tiranía que ha impuesto una corporación llamada WEAPCO.

Útil para...

Todas las edades por su buen nivel de entretenimiento; "engancha" con facilidad. Jugando sólo con el teclado, los niveles de atención han de ser altos para escapar o realizar con éxito las diferentes misiones. Serviría para poner en relación reflejos, destreza manual y discriminación visual (colores, formas, trayectorias...).

Primeros Pasos...

Al comenzar el juego, unos créditos nos cuentan el breve argumento: la difícil situación en la que se encuentra el universo en el año 2579, cuyos habitantes desean ver un rayo de esperanza que remedie las horas oscuras que están sufriendo; la situación se tratará de remediar con las misiones que realizará nuestro piloto amigo, Chris Bainfield.



La introducción puede saltarse con la barra espaciadora. Pasaremos a la primera misión, que se activará con la tecla *CONTROL*; los disparos se realizan mediante las teclas *CONTROL + izquierdo* (disparo primario) y con la barra espaciadora (disparo secundario o superdisparo), estando limitado el número de ambos, aunque pueden recuperarse. Con *Shift* podemos cambiar los disparos primarios de concentrados a dispersos. Si queremos hacer una pausa, lo haremos con la tecla *P*.

Pantalla entre misiones:

```
Ratón - Mover cursor
Botón Izquierdo Ratón - Escoger Opción
Botón Derecho Ratón - Cambiar Órbita
Planeta On/Off
```

Durante el juego:

```
Flechas Teclado - Control Nave
Control Izquierdo - Arma Primaria
Espacio - Arma Secundaria
Shift - Cambiar Disparo Arma Primaria
oncentrado/Disperso
T - Flecha Objetivo On/Off
P - Pausa On/Off
Escape - Huir (no es posible hasta
completar todas las misiones
primarias)
Escape mientras pausa - Ir a la
pantalla de títulos
```

Características Técnicas

Gráficos

Buenos.

Sonido

Sí; muy buenos y reales los disparos, colisiones y los gritos del piloto cuando acaban con él.

Jugabilidad

Muy entretenido.

Duración

Diez o quince minutos.

Personalizar

Desde la pantalla de inicio se accede al menú de opciones, en el que se puede personalizar lo siguiente:

```
Sonido de los disparos: ON / OFF
Música: ON / OFF
Pantalla completa: SI / NO
Guardar resultados: SI / NO con opción de AUTOGUARDADO.
```

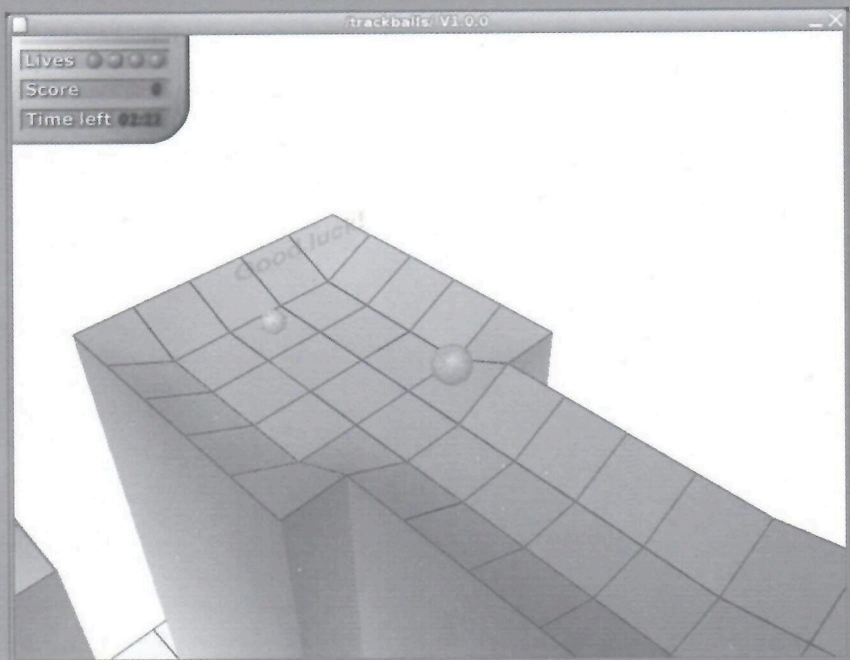
Valoración

Un buen juego desarrollado con calidad y mucha variedad de obstáculos a superar; entretenimiento asegurado.

DESARROLLADO POR:

Autores: Stephen Sweeney y Richard Sweeney - 2003 . PARALLEL REALITIES
Correo: stephen.sweeney@parallelrealities.co.uk
URL: http://www.parallelrealities.co.uk/starfighter.php

Trackballs



Tienes que conducir una bola, sin caerte, por estrechas estructuras de diversos niveles de altitud y esquivando los obstáculos. Cuando alcanzas el final, pasas a un nivel superior, por supuesto más difícil.

Útil para...

Desarrollar motricidad fina.

Primeros Pasos...

La pantalla de presentación, que aparece con un aspecto similar a la de Star Wars, te hace un resumen (en inglés) de los objetivos y dificultades del juego. En los créditos galácticos, el autor, comenta su sencillez (que no es tanta) y que es similar a un viejo juego de los 80 (Marble Madness, para Amiga). Tendrás que dirigir una bola de mármol por un laberinto



plagado de traicioneros obstáculos con distintas anchuras y alturas. Se usa el ratón para conducirla y la barra espaciadora o el botón izquierdo del ratón para pequeños saltos. Además de lograr llegar al final del recorrido, tienes una limitación de tiempo.

Cuando pulsas *New Game*, puedes elegir entre tres niveles de dificultad (*Difficulty: Easy*, Fácil; *Normal*, Normal; *Hard*, Difícil), así como varios entornos que llevan asociada una dificultad, a saber:

```
The four seasons - Winter
Jump - Bridge
The Con Tribe - Steep
Kidz - Right angles
Elite - Castle
Strange - 1st Strange
A long way home - Warmup
```

Hay que evitar a toda costa chocar contra una bola negra, un campo de fuerza, un cactus o un pájaro porque son letales. Debes saltar sobre los obstáculos y conseguir banderas que te darán puntos. Cada tipo de terreno sobre el que nos movemos (*Normal, Acid, Icy, Sandy:* Normal, Ácido, Helado y Arenoso), tiene diferentes características. Para cada uno de ellos resulta más apropiada una textura determinada (*Speed, Jump, Spikes, Freeze, Glass:* Rápida, Saltarina, Espinosa, Helada y Cristalina). Por ejemplo, la *Cristalina* es sumamente resbaladiza y difícil de dirigir, pero soporta el terreno *Ácido*.

Características Técnicas

Gráficos

Están conseguidos, aunque consumen muchísimos recursos. Para cambiar los parámetros, pulsa *Settings*: hay seis calidades distintas en el apartado Graphics (desde *None* a *Everything*, pasando por *Standard*, *Simple*, *Extra* y *Minimalistic*). Hay cuatro resoluciones de pantalla, desde *640 x 480* hasta *1280 x 1024*.

Sonido

La música es entretenida y envolvente, aunque un poco monótona.

Jugabilidad

Gracias a los tres niveles de dificultad y a los diferentes entornos de partida (prueba *Strange* y verás), la diversión está asegurada.

Duración

Unos diez minutos.

Personalizar

Hay pocas opciones, sólo escoger entre los seis entornos citados, los tres niveles de dificultad y poco más.

Valoración

Simpático juego que te hará pasar un buen rato, si no conoces el vértigo y tienes el pulso firme y la mente fría.

DESARROLLADO POR:

Autor: Mathias Broxvall, Yannick Perret, Dietrich Radel, Benoit Rovits y Joshua Harding.
Correo: mathias.broxvall@gmail.com / mathias.broxvall@tech.oru.se
URL: http://trackballs.sourceforge.net/

TROPHY



Juego de carreras de coches en 2D en el que el jugador deberá competir enfrentándose a cinco coches pudiendo hacerlo en tres circuitos diferentes.

Útil para...

Todas las edades, utilizando la destreza óculo-manual a lo largo de todo el juego. Al seguir distintas trayectorias, se ejercita la orientación espacial.

Primeros Pasos...

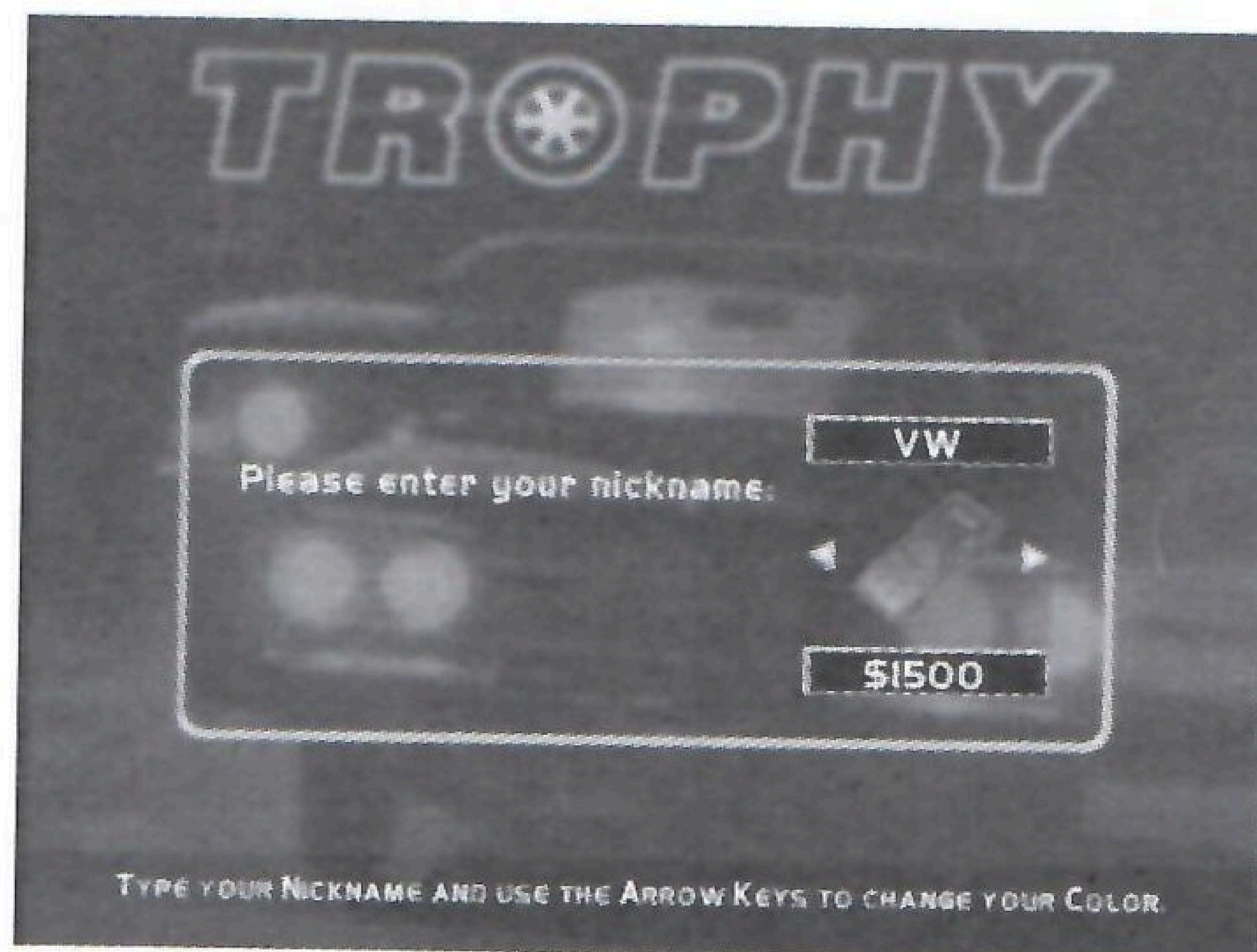
Desde el menú principal se puede ya comenzar el juego, configurarlo, consultar el "tablón de la fama", ver quiénes son los responsables del programa o salir del juego.

- Antes de comenzar la carrera, podemos configurar el juego desde el apartado *Configure* del menú principal (pantalla completa o no, y sonido).



- Después hay que seleccionar la opción *Start Racing* para comenzar la carrera, y desde ahí empezar una nueva carrera (*Start a New Game*), introduciendo un nombre de guerra. Ahora hay que elegir un nivel de dificultad de los tres disponibles: **a)** me marea la velocidad, **b)** vivo para correr, y **c)** petróleo en mis venas.
- Ahora elegimos uno de los tres circuitos disponibles (*Downtown, Zigzag y Loops*).
- La carrera comienza y el coche obedecerá pulsando, entre otras, las siguientes teclas:

⇧	acelerar
⇩	frenar
⇦	girar a la izquierda
⇨	girar a la derecha
A	encendido del turbo
ESC o *Q*	salir del juego



Características Técnicas

Gráficos

2D, muy mejorables, pues su entorno es un tanto primario.

Sonido

Aceptable, con efectos sonoros realistas.

Jugabilidad

Buena.

Duración

Diez o quince minutos.

Personalizar

Podemos elegir nombre de guerra, velocidad y circuitos.

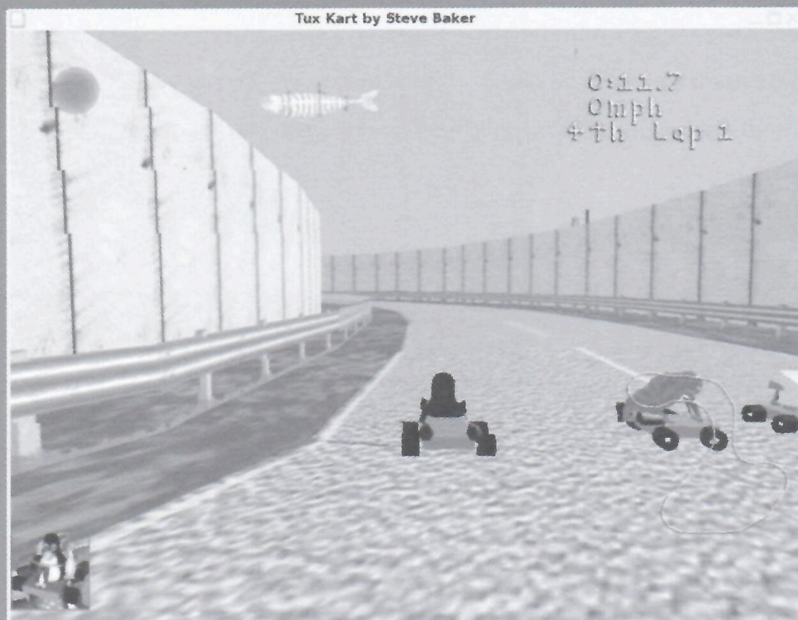
Valoración

Juego entretenido que combina habilidad y velocidad de reacción, al tener no sólo que conducir el coche, sino también evitar otros obstáculos que van apareciendo en los circuitos.

DESARROLLADO POR:

Autor: Andrew Mustun
Correo: andrew@mustun.com
URL: http://trophy.sourceforge.net/index.php3

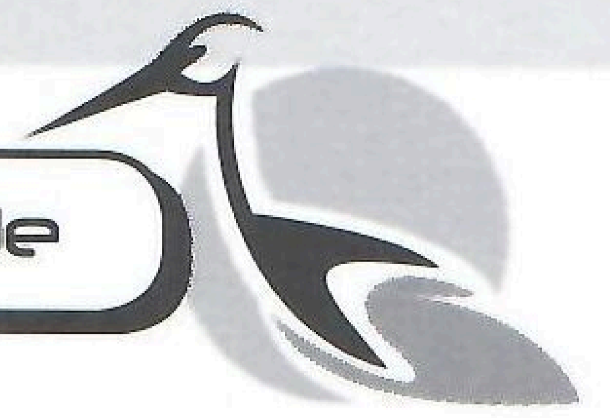
Tuxkart



El objetivo de este juego, que protagoniza TUX, la mítica mascota de LINUX, es ser el ganador en una carrera de coches en la que nuestro pingüino se enfrentará a otros intrépidos pilotos que conducen peculiares autos controlados por nuestro ordenador. Durante la carrera se irá encontrando una serie de eventos, unos positivos y otros negativos, que convertirán su trayectoria por los circuitos en algo agradable o en una verdadera carrera de obstáculos, según nos relacionemos con "Goodies" (misiles, imanes, manchas en la pista, etc.) o con "Badies" (paracaídas, yunques, etc.). Los eventos negativos aparecen súbitamente, mientras que los positivos tenemos que activarlos/conseguirlos nosotros.

Útil para...

Todas las edades. Se acrecienta no sólo la habilidad motora (óculo-manual), sino también otra estrategia de tipo más cognitivo, como puede ser la toma de decisiones a la hora de evitar o de buscar eventos (badies/goodies).



Primeros Pasos...

No hay que configurar nada para empezar; pudiéndose comenzar desde la pantalla de inicio. La asignación de funciones de algunas teclas para iniciarse en el juego es la siguiente:

⇧	Acelerar
⇩	Frenar
A / S	Saltar
D	Solicitar ser rescatado
F	Utilizar un evento
ENTER	Utilizar un evento
SPACE	Ver o esconder la barra de menús
R	Reiniciar el juego
P	Pausa
X	Salir
ESCAPE	Salir
W	Vista estructural de los objetos
Z	Estadística con puntuaciones de las partidas

Características Técnicas

Gráficos

Sencillos y simpáticos, recordando figuras de arte naif. Requiere tarjeta aceleradora.

Sonido

Algo básico pero efectivo y agradable.

Jugabilidad

Tarjeta aceleradora imprescindible.

Duración

Depende de la habilidad de cada jugador y del número de vueltas que se elijan; si la carrera se hace por el número de vueltas que trae el programa por defecto (5) la duración aproximada es de unos quince minutos.

Personalizar

Puede jugarse con joystick o con teclado, recomendando el autor el primero de ellos como lo ideal para una mayor diversión. Desde la pantalla de inicio se puede elegir el tipo de circuito (seis diferentes) y el número de vueltas (de 1 a 20).

Valoración

Juego entretenido, que engancha con facilidad y con un entorno gráfico diferente y un tanto surrealista; a destacar los variados objetos que nos vamos encontrando a lo largo de cada carrera, con un diseño gráfico realmente original.

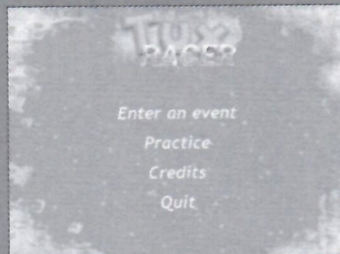
DESARROLLADO POR:

Autor: Steve Baker
Correo: <sjbaker1@airmail.net>
URL: http://www.sjbaker.org

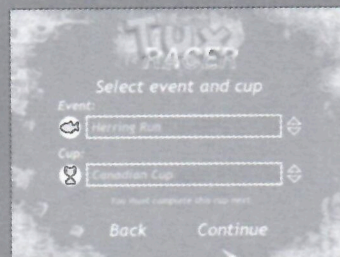
Tuxracer



1



2



Juego de carreras sobre nieve en las que el pingüino Tux deberá superar retos en diversas competiciones y en diferentes circuitos.

Útil para...

Todas las edades, aunque preferentemente para los más jóvenes, pues no son necesarias complejas estrategias cognitivas para salir airoso de las pruebas, especialmente en niveles de dificultad bajos. La existencia de estímulos para avanzar y ganar el juego es una baza muy positiva.

Primeros Pasos...

A través del menú que aparece en la primera pantalla 1 accedemos al *Menú Principal* desde el que podemos seleccionar la opción de practicar (*Practice*) antes de ponernos a competir en serio. Es esta una opción *light* que tiene como objetivo habituarnos a utilizar el teclado o el ratón, y a hacernos una idea general del juego. Las teclas para marcar la dirección del desplazamiento del pingüino serán ⇧⇦⇩⇨ o bien *I, J, K, L*. Las de izquierda y derecha producen los giros, la ⇧ es para incrementar la velocidad, o si va en el aire para volar, y la tecla ⇩ se utilizará para frenar; si accionamos con la tecla E podrá saltar para evitar los obstáculos, y si presionamos esta misma tecla + ⇨ o bien ⇦ producirá un giro total. Con la barra espaciadora podemos resetear posiciones.



Al comenzar una carrera, que se habrá elegido en la pantalla 2, podremos visualizar:

- *Medidor de Velocidad.*
- *Nivel de Energía.*
- *Tiempo Transcurrido desde el comienzo de la carrera.*
- *Bonificaciones* (en forma de peces arenques).

Hasta no concluir con éxito un circuito no se puede acceder a otro de nivel superior en dificultad. La dificultad se materializa en una combinación de tiempo límite y la consecución de bonificaciones en forma de "arenques"; cada carrera seleccionada marca sus condiciones (que se visualizan antes de comenzar): título circuito/copa, mejor puntuación obtenida, anticipo del paisaje que encontraremos, opciones meteorológicas (sol, niebla, noche, viento) o si queremos cambiar la simetría del paisaje (*Mirror*).

Los puntos se obtienen por dos vías, realizando el recorrido en un tiempo inferior al que establece la carrera, o bien obteniendo bonificaciones con los "arenques", pues cada uno de ellos capturado, supone bajar dos segundos sobre el tiempo total utilizado en el recorrido.

Características Técnicas

Gráficos

Aceptables.

Sonido

La música de Joseph Toscano muy apropiada y envolvente.

Jugabilidad

Fácil, entretenido y con mucha variedad de objetos gráficos.

Duración

Al principio cuatro o cinco minutos, luego menos, aunque siempre dependerá del nivel de dificultad que tenga el circuito en cuestión.

Personalizar

Aparte de elegir recorrido y condiciones climáticas, sólo cambiar la simetría del paisaje.

Valoración

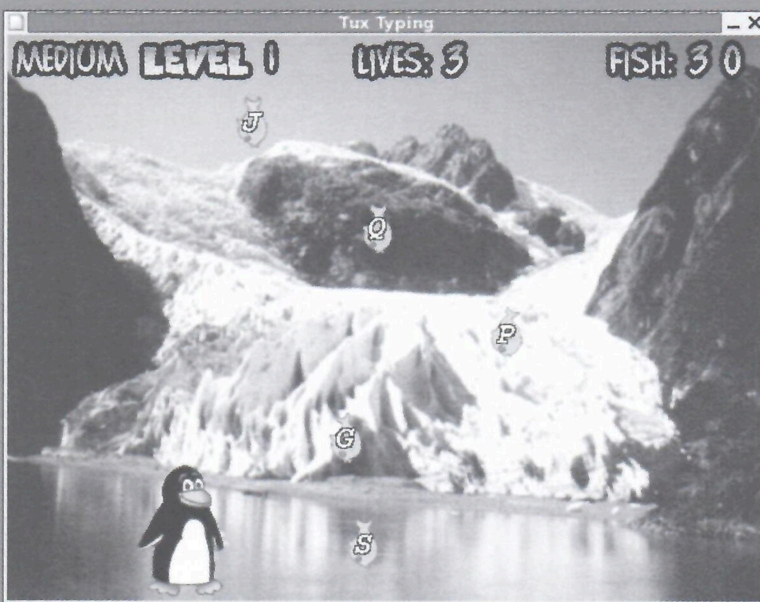
Juego muy entretenido por la variedad constante de estímulos que se visualizan; las partidas, por regla general, no suelen durar demasiado, lo que sirve como estímulo para seguir jugando. A destacar la gran cantidad de circuitos y de niveles de dificultad que pueden utilizarse. Como contrapartida, hay que señalar la ausencia de ayuda, aunque puede consultarse el manual que realizó el autor en la dirección *http://tuxracer.sourceforge.net/manual.html.*

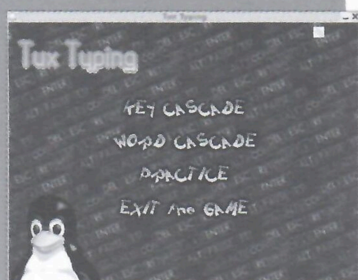
DESARROLLADO POR:

- Director: Jasmin Patry
- Equipo de programación: P. Gilhuly, E. Hall y V. Ma
- Equipo artístico: R. Knowles y M. Riddell

Correo: jfpatry@sunspirestudios.com
URL: http://tuxracer.sourceforge.net/

Tux Typing





1



2

Tux Typing es un juego que pretende servir como tutorial de mecanografía para niños. Su protagonista es Tux, el pingüino de Linux. El objetivo del juego es guiar a Tux hacia los peces que caen desde la parte superior de la pantalla para que pueda comérselos. Cada pez contiene una letra o una palabra. Para conseguir que Tux se coma el pez o grupo de peces, tienes que teclear la letra o la palabra respectivamente. El juego está por completo en inglés, incluyendo las palabras que hay que teclear.

Útil para...

Practicar mecanografía e inglés de forma divertida. Identificar letras y teclas, y localizar las mismas en el teclado. Agilizar los dedos.

Primeros Pasos...

Tux Typing te ofrece dos tipos de juegos distintos **1**: *Key Cascade* (Cascada de Teclas) y *Word Cascade* (Cascada de Palabras), que ejercitan las habilidades de localización de teclas y el mecanografiado de palabras respectivamente. Ambos tipos se juegan de manera muy similar pero con sutiles diferencias.



El objetivo de ambos tipos de juego es guiar a Tux para que coma los peces sin dejar pasar demasiados.

Existen tres niveles de dificultad para cada tipo de juego: *Easy* (Fácil), *Medium* (Media) y *Hard* (Difícil). Dependiendo de qué nivel de dificultad elijas, los peces caerán a diferente velocidad y diferente espaciado entre ellos.

Si elegimos *Key Cascade*, los peces caen desde la parte superior de la pantalla con letras dentro de ellos. Para hacer que Tux se mueva debajo de ellos y se los coma, debes presionar la tecla que corresponde a la letra del pez antes de que llegue a la parte inferior de la pantalla.

Cada vez que un pez cae al suelo, Tux pierde una vida. Cuando pierde todas sus vidas, el juego finaliza. En cada subnivel, Tux tiene que comerse un cierto número de peces para pasar al siguiente subnivel.

Si elegimos *Word Cascade* **2**, los peces caen con palabras dentro de ellos. Para hacer que Tux se mueva debajo de ellos y se los coma, debes teclear la palabra escrita dentro del pez antes de que llegue al suelo.

Características Técnicas

Gráficos

Gráficos simpáticos que gustan a los más pequeños.

Sonido

Sonido divertido, tanto la música de fondo como los efectos especiales.

Jugabilidad

Eligiendo el nivel de dificultad apropiado engancha desde los más pequeños hasta los "expertos mecanógrafos".

Duración

Unos quince minutos cada nivel.

Personalizar

Como la mayoría de las aplicaciones para Linux, Tux Typing puede ser lanzado utilizando opciones en la línea de comandos. Por ejemplo, si quieres que en lugar de a pantalla completa, se ejecute en una ventana, tienes que añadir la opción *-w*: *$ tuxtype -w*

Las opciones más interesantes son:

-f, –fullscreen	Seleccionar visualización a pantalla completa (por defecto)
-w, –window	Seleccionar visualización en una ventana
-s, –sound	Permite escuchar los sonidos del juego (por defecto)
-ns, –nosound	Inhabilita los sonidos del juego
-sp, –speed	Acelera el juego (para usar en ordenadores lentos)

Valoración

Una forma divertida de practicar mecanografía

DESARROLLADO POR:

Autor: Sam "Criswell" Hart
Correo: hart@geekcomix.com
URL: http://tuxtype.sourceforge.net/

Wing



Wing es un juego típico del género Arcade en el que pilotas una nave espacial y tienes que luchar contra naves controladas por el ordenador. Wing tiene seis niveles, para pasar de un nivel a otro, debes eliminar todas las naves enemigas.

Útil para...

Desarrollar habilidad en el manejo del teclado, poniendo a prueba los reflejos del jugador.

Primeros Pasos...

Para empezar a jugar, en el *Menú Principal* tienes que hacer clic sobre *Continue On*.



En la parte inferior de la ventana aparece la siguiente información:

- *Score: 00* (puntuación)
- *Lives: 3* (vidas)
- *Health: 100* (salud)
- *Weapon: laser* (arma)

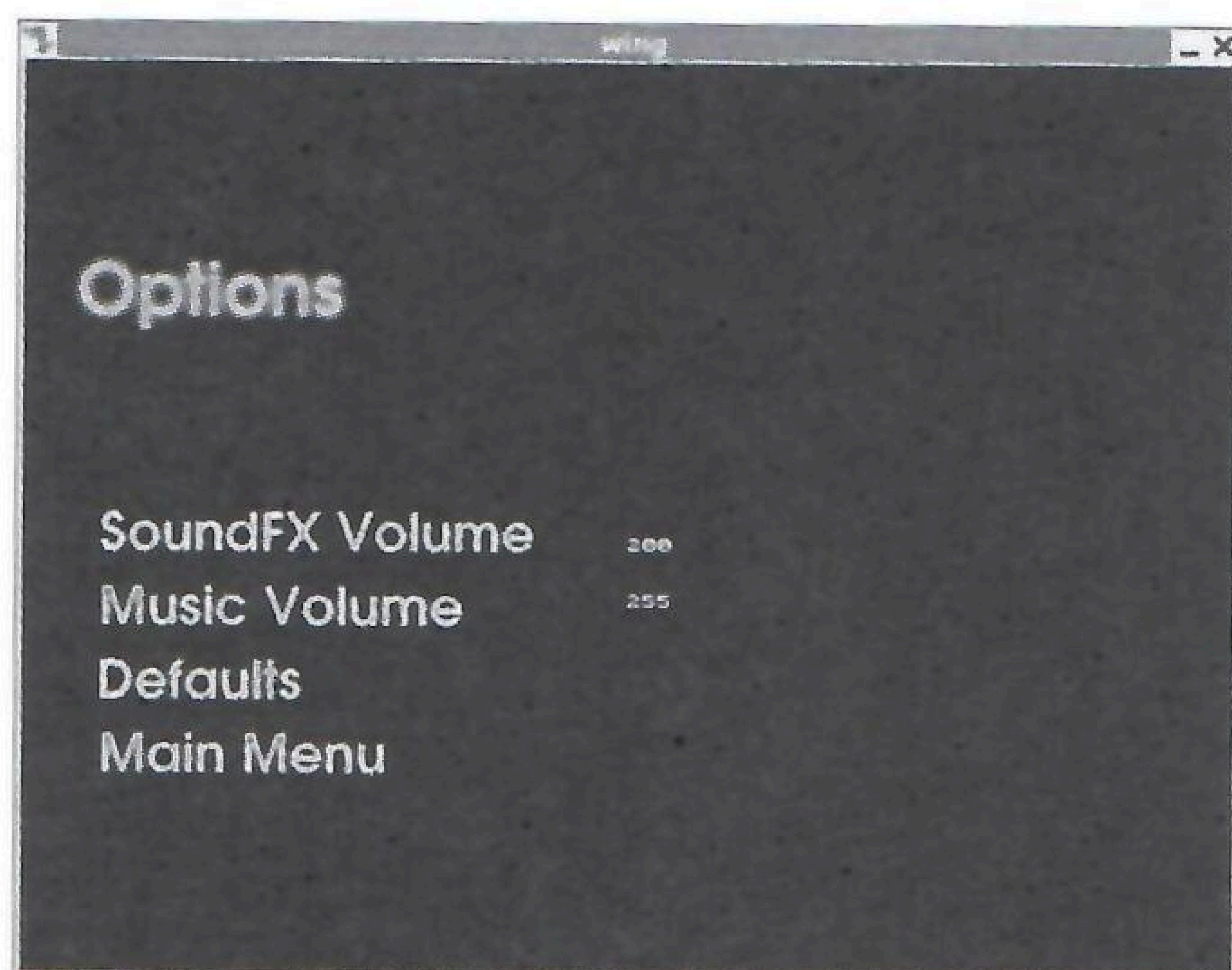
Teclas:

⇧⇦⇩⇨:	Mover la nave
Control:	Disparar
F1, F2, F3, F4:	Cambiar el arma (láser, minigún, plasma y torpedo)
Escape:	Salir del menú actual, si estás en *Menú Principal* cierra el juego

Personalizar

Para subir o bajar el volumen de los sonidos especiales o la música, en el menú principal tienes que hacer clic sobre *Options*.

- *SoundFX Volumen:* Volumen de los sonidos especiales.
- *Music Volumen:* Volumen de la música.



Valoración

Sencillo y entretenido.

Características Técnicas

Gráficos

Buenos gráficos que nos recuerdan los "mata-marcianos" de las máquinas recreativas.

Sonido

Tiene una música divertida de fondo y efectos especiales para los eventos: disparos, explosiones, etc.

Jugabilidad

Mecánica sencilla de juego, ya que sólo tienes que utilizar nueve teclas; pero necesitas buenos reflejos para conseguir finalizar el juego.

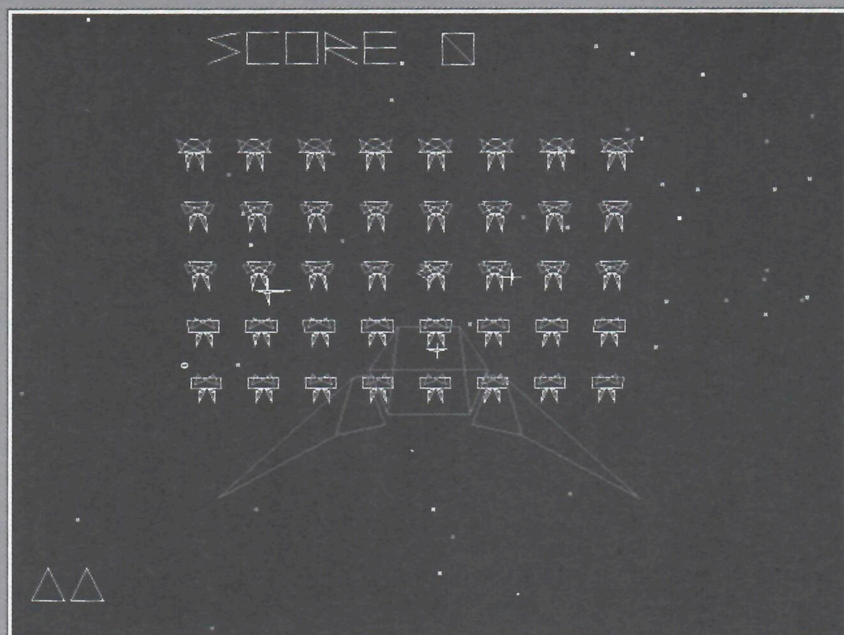
Duración

Unos cinco minutos por nivel. Si eres habilidoso y consigues pasar todos los niveles, habrás jugado durante una media hora.

DESARROLLADO POR:

Autores: Adam Hiatt, Anil Shresta
Correo: cthulhu@grex.org
URL: http://wing.sourceforge.net

XInvaders 3D



Típico "mata-marcianos", que recordará a muchos jugadores veteranos las horas pasadas en las máquinas recreativas jugando al "Space Invaders", con la novedad de que XInvaders está en tres dimensiones.

Útil para...

Aumentar la destreza en el uso del teclado, probando los reflejos del piloto.

Primeros Pasos...

Pulsa la tecla *Espacio* para empezar a jugar. El objetivo del juego es eliminar a todos los alienígenas de cada nivel. Si derribas al OVNI, obtienes 500 puntos como bonificación. Consigues una vida adicional cada 7.500 puntos.



Categoría: ....Arcade

Sistema de puntuación:

- Alienígenas fila 1 = 10 puntos.
- Alienígenas fila 2 = 50 puntos.
- Alienígenas fila 3 = 100 puntos.
- Alienígenas fila 4 = 150 puntos.
- Alieníegas fila 5 = 200 puntos.
- OVNI = 500 puntos.

Teclas:

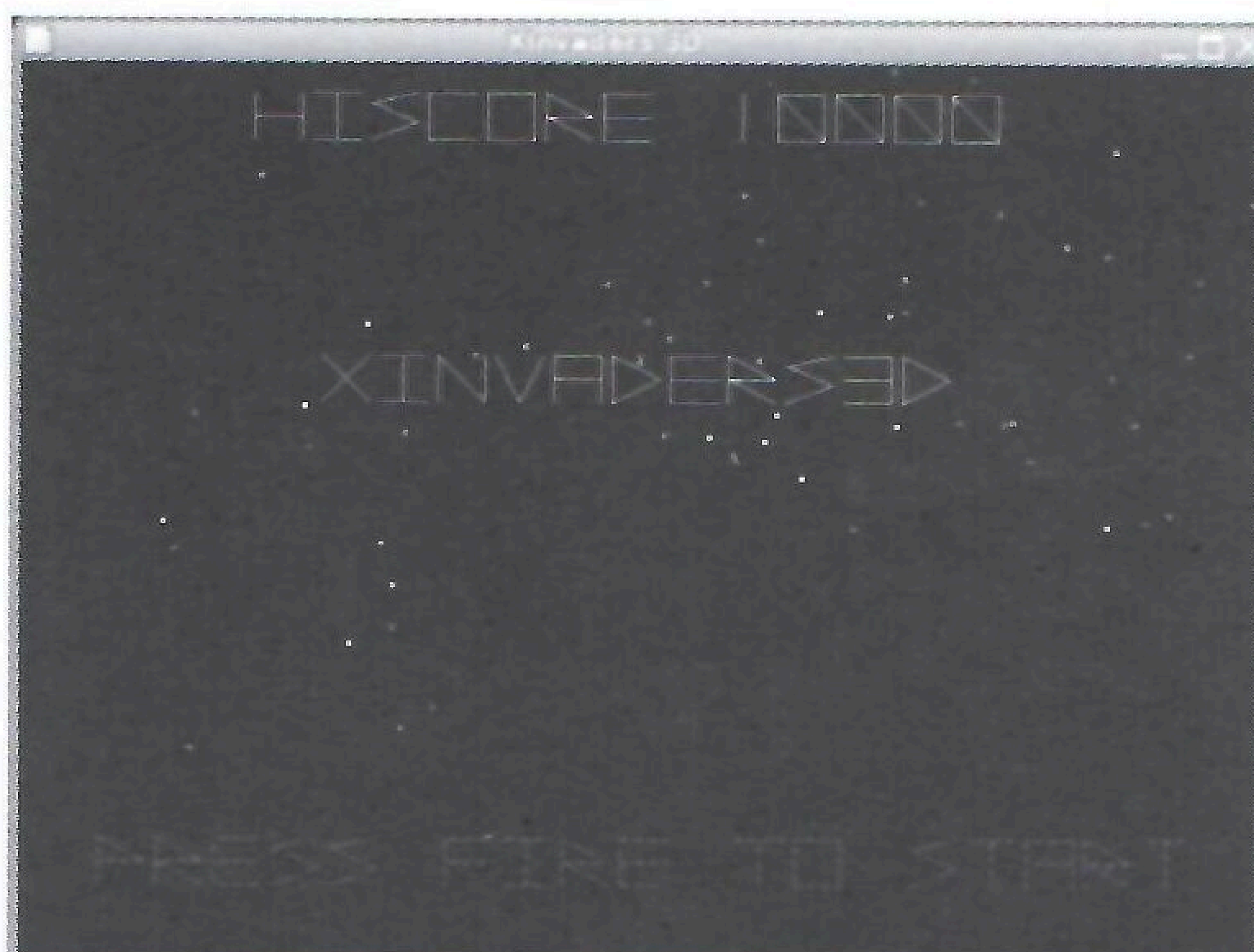
- *Espacio:* Disparar misil
- *Flecha Izquierda:* Mover a la izquierda
- *Flecha Derecha:* Mover a la derecha
- *Flecha Arriba:* Mover hacia arriba
- *Flecha abajo:* Mover hacia abajo
- *Q:* Reiniciar el juego
- *P:* Pausa
- *Escape:* Salir del juego

Personalizar

No es posible ningún tipo de personalización.

Valoración

Juego entretenido pero poco atractivo debido a sus pobres gráficos y a la ausencia de sonido.



Características Técnicas

Gráficos

Gráficos muy sencillos, lineales en tres dimensiones.

Sonido

No tiene.

Jugabilidad

Su sencillez engancha con facilidad.

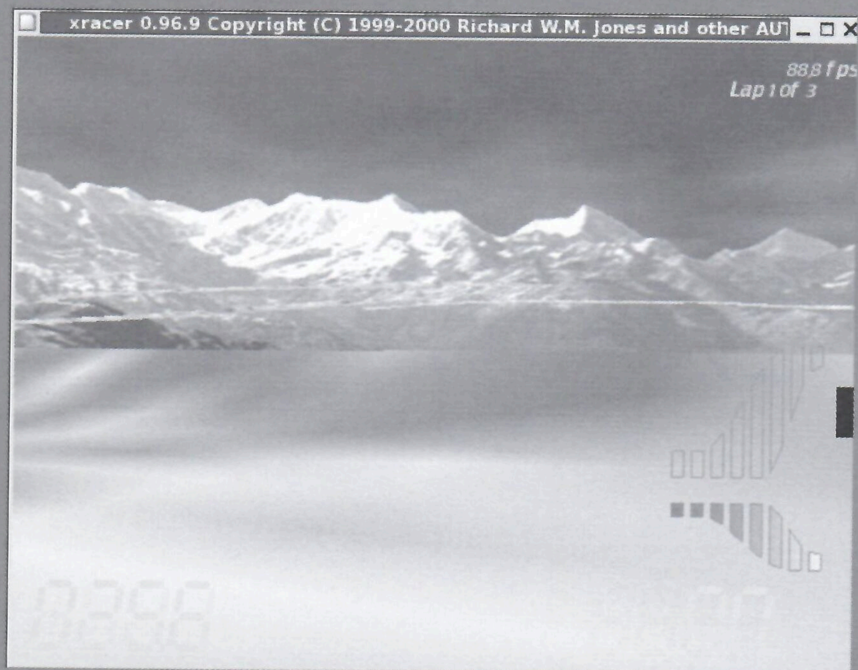
Duración

Depende de la habilidad del jugador.

DESARROLLADO POR:

Autor: Don Llopis
Correo: del23@users.sourceforge.net
URL: http://xinvaders3d.sourceforge.net

XRacer



XRacer es un juego del tipo Arcade en 3D. El objetivo del juego es llegar el primero a la meta, volando sobre la pista, evitando chocar y disparando a las naves rivales cuando sea necesario.

Útil para...

La conducción de la nave usando el ratón, aumenta la destreza en su uso.

Primeros Pasos...

Para empezar a jugar tienes que elegir la opción *Start Game* de la ventana de inicio.

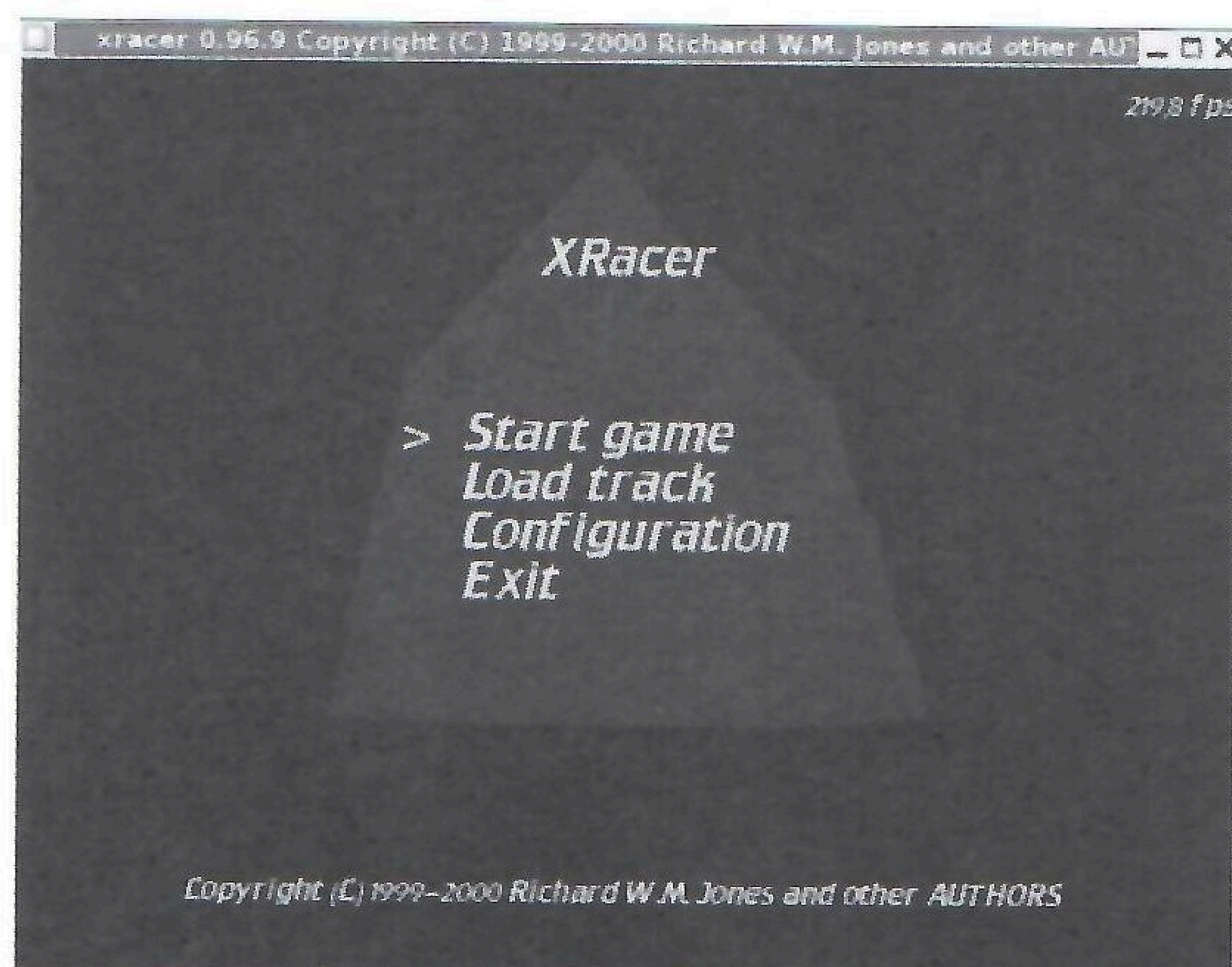


Teclas:

AvPág	acelerar
RePág	frenar
Izquierda	mover a la izquierda
Derecha	mover a la derecha
Arriba	morro abajo
Abajo	morro arriba
Espacio	disparo
Q	quitar juego

Ratón:

Botón Izquierdo	acelerar
Botón Derecho	frenar
Izquierda	mover ratón a la izquierda
Derecha	mover ratón a la derecha



Características Técnicas

Gráficos

Bonitos gráficos en 3D con una representación realista del espacio.

Sonido

No tiene.

Jugabilidad

La nave se controla fácilmente con el ratón, pero le resta posibilidades al juego el hecho de que no podamos cambiar la perspectiva del piloto.

Duración

Depende de la habilidad del jugador.

Personalizar

Se supone que se puede cambiar la configuración del juego, eligiendo la opción *Configuration*, pero no funciona.

Valoración

Da la impresión de que el juego no está acabado, pues algunas de sus características no funcionan correctamente (por ejemplo, no podemos disparar a las naves rivales).

DESARROLLADO POR:

Autor: Richard W. M. Jones
Correo: rich@annexia.org
URL: http://www.annexia.org/freeware/xracer/

XScorch



El objetivo del juego es aniquilar los tanques enemigos. Tienes que comprar armas, alcanzar al enemigo ajustando el ángulo y potencia del disparo. Procura destruir sus tanques antes de que ellos destruyan los tuyos.

Útil para...

Estudiar leyes físicas: movimientos parabólicos, fuerza de la gravedad, etc.

Primeros Pasos...

Una vez comenzado el juego, lo primero es ajustar las opciones del mismo que lo harán más sencillo o más complicado. Se recomienda dejar las opciones por defecto que garantizan un razonable nivel de juego. Cuando estés preparado para empezar, tienes que guardar las



opciones haciendo clic sobre *Save Options* y seleccionar *Begin Game*. Cada juego está dividido en varias rondas. Cada ronda se compone de dos fases: la de "inventario" y la de "batalla". En la fase de inventario puedes comprar armas para disparar a tus oponentes y accesorios para defender tu tanque. En la fase de batalla, preparas tus defensas, eliges un arma y disparas a tus oponentes. Teclas:

Izquierda, Derecha	Cambia el ángulo del disparo. Ajustará el ángulo en incrementos de 5 grados.
Arriba, Abajo	Cambia la potencia del disparo, en el rango de 0 a 1000.
Tab	Selecciona la siguiente arma disponible en tu inventario.
Shift+Tab	Selecciona el arma previa disponible en tu inventario.
B	Recupera el 5% del daño hecho a tu tanque. Debes tener, al menos, una batería (battery) en tu inventario para poder utilizar está opción.
E	Activa el escudo seleccionado.
F	Activa tus depósitos de combustible. Necesitas combustible para poder utilizar las flechas Izquierda y Derecha para mover tu unidad a izquierda o derecha respectivamente.
Enter	Acepta tus órdenes.

Personalizar

Puedes modificar parte del funcionamiento del juego, eligiendo en el menú *Game* (Juego) las opciones: *System Menu* (Menú del Sistema), *Font Setup* (Configuración de las Fuentes) y *Sound Setup* (Configuración del Sonido).

Valoración

Es un juego entretenido, destacando que se puede jugar en red.

Características Técnicas

Gráficos

Gráficos muy esquemáticos, está claro que el esfuerzo de programación se ha volcado en otros aspectos del juego.

Sonido

Se supone que tiene efectos de sonido, pero no hemos conseguido oírlos.

Jugabilidad

La mecánica de juego es sencilla, tal vez lo más complejo sea la adquisición acertada de armas y accesorios.

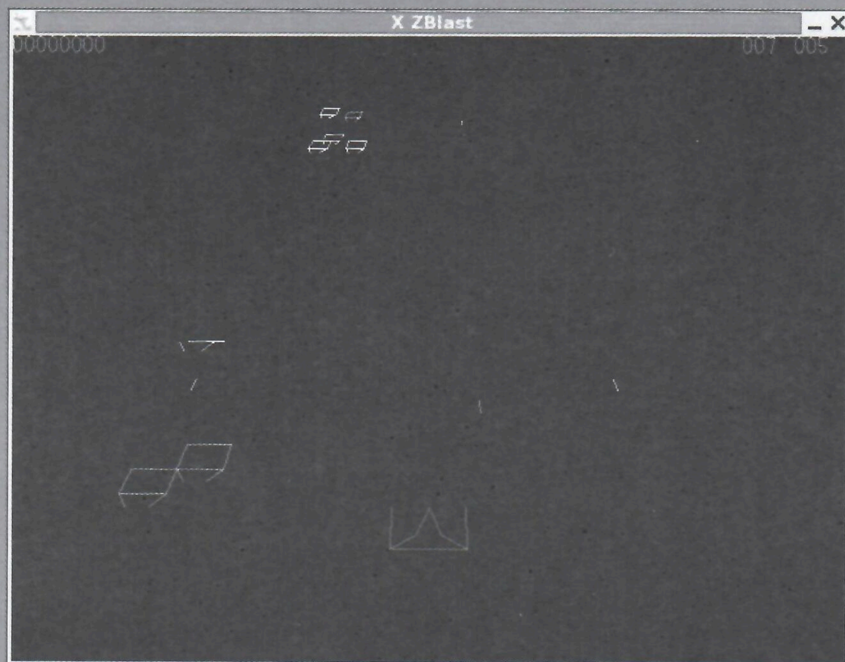
Duración

Depende de la habilidad del jugador y el nivel de dificultad elegido.

DESARROLLADO POR:

Autores: Justin David Smith, Jacob Luna Lundberg
Correos: justins@chaos2.org, jacob@chaos2.org
URL: http://www.xscorch.org/

ZBlast



ZBlast es un típico "mata-marcianos", sólo tienes que destruir todas las naves enemigas que te van apareciendo en la pantalla, sin más complicaciones.

Útil para...

Mejorar nuestra habilidad manual y reflejos visuales.

Primeros Pasos...

Para empezar a jugar tienes que pulsar la tecla *Enter*. Tu nave, de color verde, aparecerá en la parte inferior de la ventana. Tus movimientos se limitan a la mitad inferior de la ventana: a la izquierda, a la derecha, arriba y abajo.



Tienes dos alternativas de disparo: el estándar (*Espacio*) y ráfagas (*Enter*). La cantidad de ráfagas está limitada (cinco inicialmente, aunque puedes obtener alguna ráfaga extra durante el juego), mientras que el disparo estándar es ilimitado.

Comienzas el juego con 30 puntos de energía. Cuando tu nave es alcanzada, cambia de color momentáneamente y pierde un punto de energía. Si te quedas sin energía, finaliza el juego.

Puedes ver tu puntuación en la parte superior izquierda de la ventana y la energía que tienes y las ráfagas disponibles en la superior derecha.

Teclas:

⇧⇦⇩⇨	mover nave arriba/abajo/derecha/izquierda
Espacio	disparo estándar
Enter	disparar ráfaga
Escape	quitar juego

Personalizar

ZBlast puede ser ejecutado utilizando opciones en la línea de comandos, permitiendo adaptar algunos aspectos de su funcionamiento a nuestro gusto.

Las opciones más interesantes son:

-nomusic Desactiva la música.

-nosound Desactiva el sonido, incluida la música.

-autofire Activa el "fuego automático"

Valoración

Juego sencillo en su aspecto, pero entretenido como todos los de "marcianitos".

Características Técnicas

Gráficos

Simples en exceso. Da la impresión de que el juego se programó para ordenadores de hace unos años.

Sonido

Tanto la música como los sonidos asociados a los eventos son aceptables.

Jugabilidad

La mecánica del juego es muy sencilla, aunque requiere habilidad y reflejos.

Duración

Depende de la destreza del tripulante.

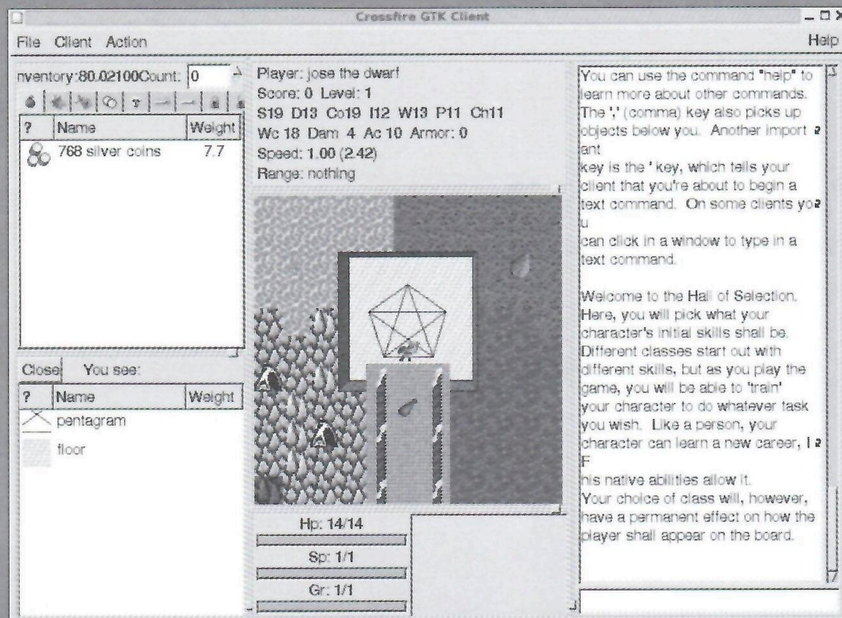
DESARROLLADO POR:

Autor: Russell Marks
Correo: rus@svgalib.org

Estrategia



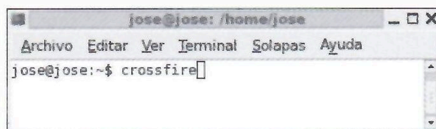
Crossfire



Puedes escoger tu papel: guerrero, paladín, hechicero... pero ahí se acabó la tranquilidad, el próximo tiempo lo pasarás eliminando mostruos que se oponen a que consigas esas riquezas que te están esperando sólo a ti. Bueno, quizás otros compañeros de juego pretendan lo mismo, pero... así es el juego. Es una aventura gráfica mezcla de Indiana Jones y Señor de los Anillos que te puede entretener mucho rato. El juego requiere un servidor, en una intranet o en la web, claro, para comenzar a jugar tenemos que conectarnos a un servidor (puede ser nuestro ordenador).

Útil para...

Mejorar la habilidad espacial, memorizar datos y estimular la deducción lógica. Debes de tener en cuenta muchas cosas a la vez, memorizar... y además, ¡practicarás inglés!

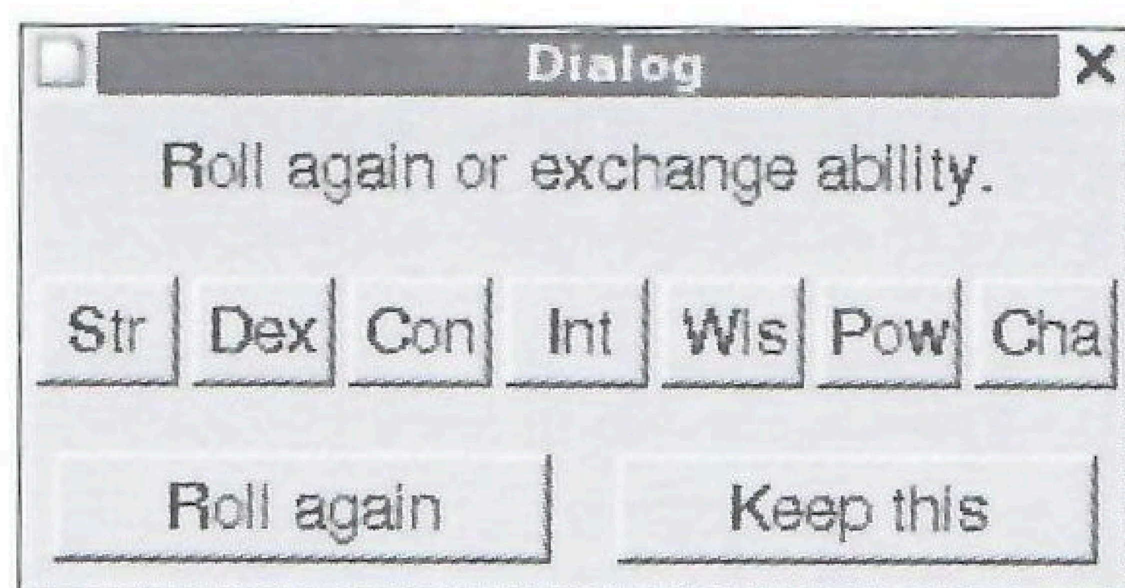




Primeros Pasos...

Para empezar a jugar, tienes que ejecutar primero el programa servidor *crossfire* en un terminal. Ahora puedes ejecutar el programa cliente *gcfclient*. Tienes que especificar que te conectas al servidor *localhost* en la ventana inicial.

Escribes tu nombre, eliges una contraseña y la vuelves a teclear para confirmarla. En la siguiente ventana seleccionas las características de tu personaje: *strength* (fuerza), *dexterity* (destreza), *constitution* (constitución), *intelligence* (inteligencia), *wisdom* (sabiduria), *power* (poder) y *charisma* (carisma).



Seleccionas una raza: *dwarf* (enano), *elf* (elfo), *fire hatchling*, *fireborn*, *gnome* (gnomo), *half-orc*, *halfling*, *human* (humano), *northman* (hombre del norte), *Quetzalcoatl*, *serpentman* (hombre-serpiente), *troll* o *wraith*.

Ya sólo te queda elegir la clase: *alchemist* (alquimista), *barbarian* (bárbaro), *devotee* (devoto), *evoker* (evocador), *monk* (monje), *ninja*, *paladin* (paladín), *priest* (sacerdote), *sorcerer* (hechicero), *summoner* (invocador) *swashbuckler* (fanfarrón), *thief* (ladrón), *warlock* (brujo), *warrior* (guerrero) o *wizard* (mago).

Para mover tu personaje, puedes utilizar el ratón o los cursores (teclas de navegación).

Características Técnicas

Gráficos

Sencillos en dos dimensiones.

Sonido

No tiene.

Jugabilidad

Es un juego complicado como cualquiera de los del género. Es necesario controlar una gran cantidad de factores, con la dificultad añadida de no estar traducido al español.

Duración

Ilimitada.

Personalizar

Puedes cambiar algunos aspectos del funcionamiento de Crossfire en la opción de menú *Client | Configure*.

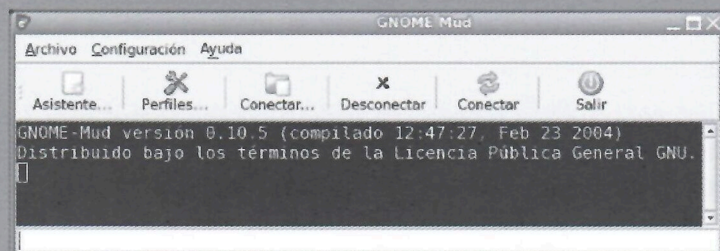
Valoración

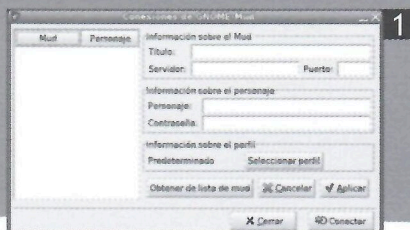
Recomendado para los amantes de los juegos de rol con amplios conocimientos de inglés.

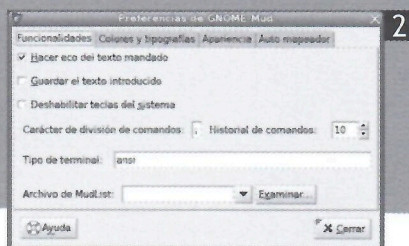
DESARROLLADO POR:

Autores: Mark Wedel, Frank Tore Johansen
Correos: mwedel@scruz.net, frankj@ifi.uio.no
URL: http://crossfire.real-time.com

GNOME-Mud







Para acceder a las Comunidades Virtuales más apasionantes de la red vas a requerir de una aplicación específica para ello: GNOME-Mud es un cliente telnet especializado para jugar en MUDs (Multi-User Dungeons, Mazmorras Multiusuario).

Los MUDs son mundos imaginarios existentes en Internet, a los cuales la gente se conecta y puede realizar una variedad de acciones. Un MUD está constituido por un chat con un espacio dimensional, alrededor del cual los usuarios se mueven e interactúan con otros usuarios y los artefactos que encuentran en cada lugar. En un MUD típico, los jugadores pueden comunicarse y luchar con otros, usar magia, comerciar, viajar a nuevas zonas, resolver rompecabezas y formar parte de comunidades. Los entornos pueden ser variados, pero los más comunes son similares a los descritos por "El Señor de los Anillos" de Tolkien o "Dragones y mazmorras". Los MUDs clásicos están basados en texto y se puede acceder a ellos a través de una simple conexión telnet; los usuarios teclean órdenes en el servidor MUD, y el servidor MUD responde con el resultado de la acción.

Como ves, en estas Comunidades hay mucho por hacer y por descubrir, sobre todo emocionantes amistades, lo único que tienes que hacer es introducirte y buscarlas.

Hay centenares de MUDs disponibles en Internet, existen algunos sitios que los clasifican y proveen listas detalladas. *http://MudConnect.com* es uno de ellos y GNOME-Mud tiene soporte nativo para su formato de lista MUD.



GNOME-Mud proporciona al usuario una serie de funcionalidades tales como "disparadores", "alias" y "perfiles de personaje", o soporte para las listas MUD que ayuda a realizar tareas comunes como la conexión a diferentes MUDs y teclear los nombres y comandos de manera más efectiva y rápida.

Útil para...

Desarrollar habilidades sociales: establecer relaciones con usuarios de cualquier parte del mundo a través de Internet y compartir aficiones con ellos.

Características Técnicas

Gráficos

Es una aplicación basada totalmente en texto.

Sonido

No tiene.

Jugabilidad

Todo depende de la comunidad que elijas y las relaciones que establezcas allí.

Duración

Ilimitada.

Primeros Pasos...

Para conectar a un MUD, debes hacer clic en el botón *Asistente...* y se abrirá la ventana *Conexiones de GNOME-Mud* **1**, la cual te permitirá crear diferentes conexiones de manera que puedas almacenar una lista de personalidades.

Para crear una conexión, teclea un título descriptivo (normalmente el nombre completo del MUD) en el campo *Título* y completa la información del MUD en los campos *Host* y *Port* (si se deja Port en blanco, la conexión se hará por defecto en el puerto 23). Escribe el nombre del personaje y la contraseña. Si quieres asociar la conexión con un conjunto de alias y disparadores, haz clic en *Seleccionar perfil* y elige el deseado en la lista. Una vez que has rellenado todos los campos, presiona Aplicar para aceptar los valores del nuevo perfil y actualizarlo. Cuando se crea la conexión, se mostrará en la columna izquierda de la ventana, mostrando el título del MUD y el nombre del personaje. Selecciona la conexión deseada y pulsa *Connect* para comenzar la conexión.

Personalizar

Para cambiar la configuración de la aplicación, elige *Configuración* | *Preferencias* y se abrirá la ventana *Preferencias de GNOME-Mud* **2**.

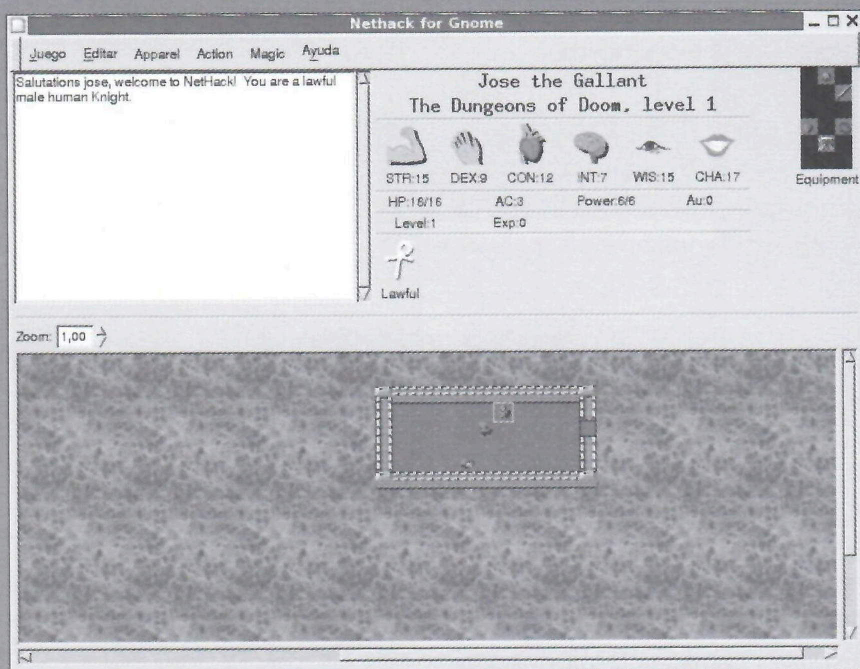
Valoración

Recomendado para amantes de los juegos de rol.

DESARROLLADO POR:

Autor: Robin Ericsson
Correo: lobbin@localhost.nu
URL: http://amcl.sourceforge.net

GNOME NetHack



NetHack es un juego tipo "Dragones y Mazmorras" donde tú, si es que te atreves, desciendes a las profundidades de un laberinto en busca del "Amuleto de Yendor". Casi nada. Comienzas con una mascota muy voluntariosa que puede ser entrenada para hacer toda clase de cosas (bueno, casi), y te ayudará a cumplir tu misión. En tu camino encontrarás objetos útiles con propiedades mágicas sorprendentes y monstruos amenazantes, o cosas aún peores.

Útil para...

Mejorar la habilidad espacial, memorizar datos y estimular la deducción lógica, quizás además valores más el aire libre la próxima vez que te encuentres en él. ¿O no?

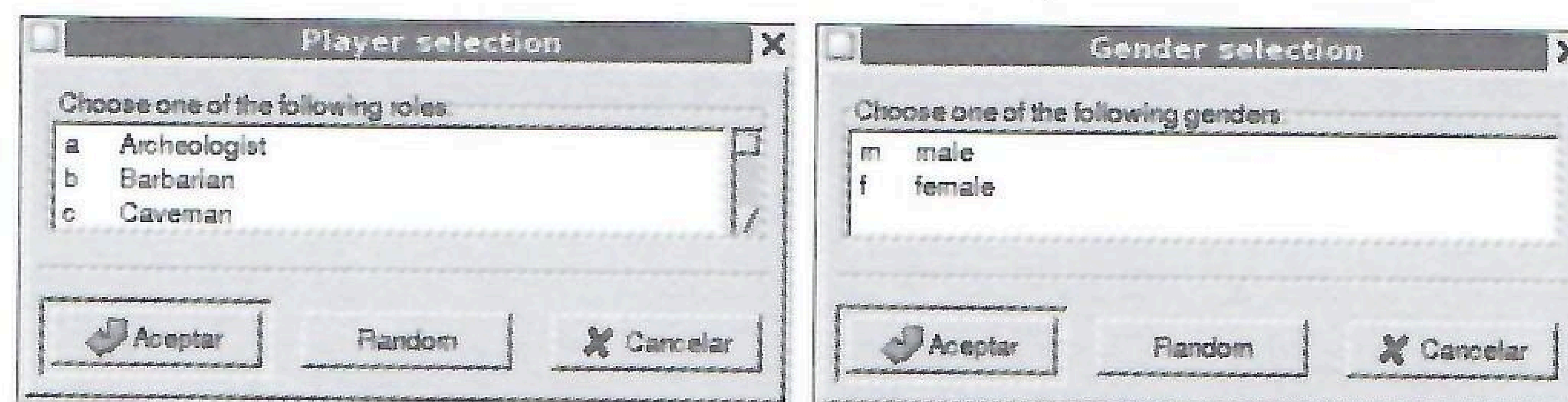
Primeros Pasos...

Lo primero que tenemos que hacer es elegir el tipo de personaje: *archeologist* (arqueólogo), *barbarian* (bárbaro), *cavemen* (troglodita), *healer* (sanador), *knight* (caballero), *monk* (monje),



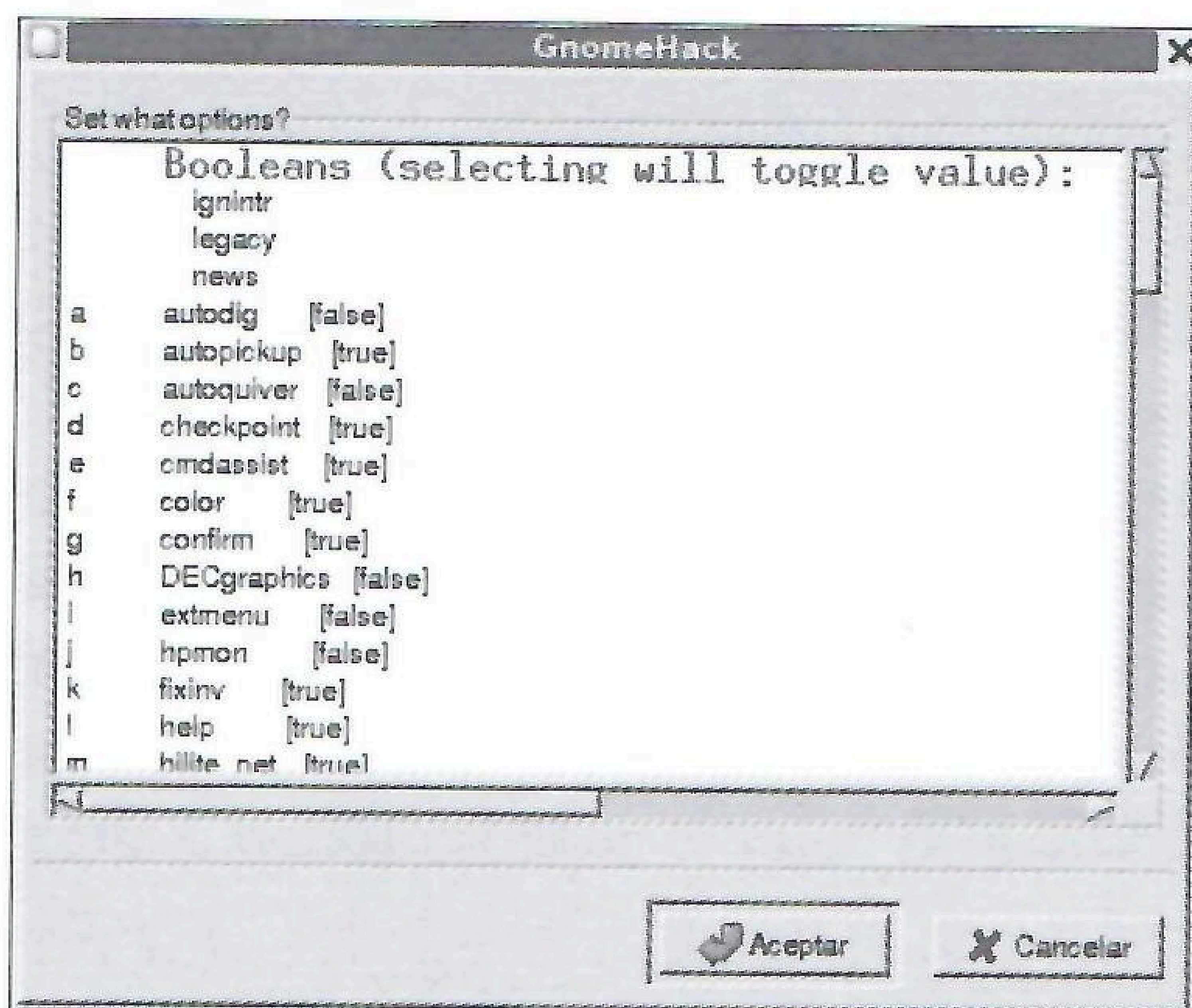
priest (sacerdote), *ranger* (guardabosques), *rogue* (pícaro), *samurai*, *tourist* (turista), *valkyrie* (valquiria) y *wizard* (hechicero). Si te muestras indeciso pulsa *Random* y elige uno al azar; pero te avisamos, este juego no es para indecisos.

Una vez elegido el tipo de personaje, seleccionas el sexo: *male* (hombre) o *female* (mujer). Posteriormente, se muestra una ventana en la que se narra lo sucedido tiempo atrás, y se te encarga la misión de recuperar el "Amuleto de Yendor". Nuestro personaje aparece en una habitación acompañado de su mascota y comienza tu misión...



Personalizar

Puedes cambiar algunos aspectos del juego en el menú *Juego | Options*. Es posible aumentar el tamaño de los objetos de la pantalla de juego usando el *Zoom*, que admite valores entre 0,50 y 3.



Valoración

Es poco atractivo en su aspecto, pero seguro que enganchará a los amantes de los juegos de rol.

Características Técnicas

Gráficos

Gráficos sencillos en dos dimensiones.

Sonido

No tiene.

Jugabilidad

Es un juego complicado como cualquiera de los del género. Es necesario controlar una gran cantidad de factores, con la dificultad añadida de no estar traducido al español.

Duración

Depende de la habilidad del jugador.

DESARROLLADO POR:

Autores: Erik Andersen, Anthony Taylor, Jeff Garzik
Correo: nethack-bugs@nethack.org
URL: http://www.nethack.org

Egoboo



Egoboo es un juego de rol, con bonitos gráficos a todo color en tres dimensiones, en el que debes elegir un personaje y guiarle para que pueda finalizar con éxito su misión. Soporta hasta tres jugadores en un mismo ordenador y tres dispositivos de control: teclado y ratón, joystick A y joystick B.

Útil para...

Mejorar la habilidad espacial, memorizar datos y estimular la deducción lógica.

Primeros Pasos...

Para empezar a jugar, lo primero que tienes que hacer es elegir un personaje, los hay de tres tipos: aventureros, hechiceros y sanadores. Cada personaje tiene un pequeño retrato en la parte derecha de la pantalla, con una o dos barras de estado debajo. El nombre del personaje y su dinero están situados por encima del retrato. La imagen a la izquierda del



retrato muestra el arma que maneja con la mano izquierda y la imagen a la derecha, el arma que maneja con la mano derecha. La barra roja de estado muestra la vida restante (cuando se vacía, tu personaje muere) y la otra barra muestra la energía mágica (puede recuperarse con el paso del tiempo y bebiendo pociones). Controles:

Saltar:	*0 (Teclado Num.)*
Usar Mano Izquierda:	*T*
Agarrar/Soltar Mano Izquierda:	*G*
Inventario Mano Izquierda:	*B*
Usar Mano Derecha:	*Y*
Agarrar/Soltar Mano Derecha:	*H*
Inventario Mano Derecha:	*N*
Enviar Mensaje:	*M*
Rotar Cámara Izquierda:	*7 (Teclado Num.)*
Rotar Cámara Derecha:	*9 (Teclado Num.)*
Zoom Cámara Más:	*+ (Teclado Num.)*
Zoom Cámara Menos:	*- (Teclado Num.)*
Arriba:	*8 (Teclado Num.)*
Abajo:	*2 (Teclado Num.)*
Izquierda:	*4 (Teclado Num.)*
Derecha:	*6 (Teclado Num.)*

Personalizar

Egoboo guarda su configuración en el fichero de texto */etc/egoboo/setup.txt*. Puedes cambiar algunos aspectos del funcionamiento del juego editando dicho fichero. Por ejemplo, si prefieres que Egoboo se ejecute en una ventana en lugar de a pantalla completa, debes cambiar el valor *[FULLSCREEN]* a *FALSE*.

Valoración

Recomendado para los amantes de los juegos de rol. Es una pena que esté en inglés porque el juego es una pequeña maravilla.

Características Técnicas

Gráficos

Egoboo es un juego Direct3D. Como se puede apreciar, los gráficos son de gran calidad; es por ello que requiere una tarjeta gráfica 3D para poder jugar.

Sonido

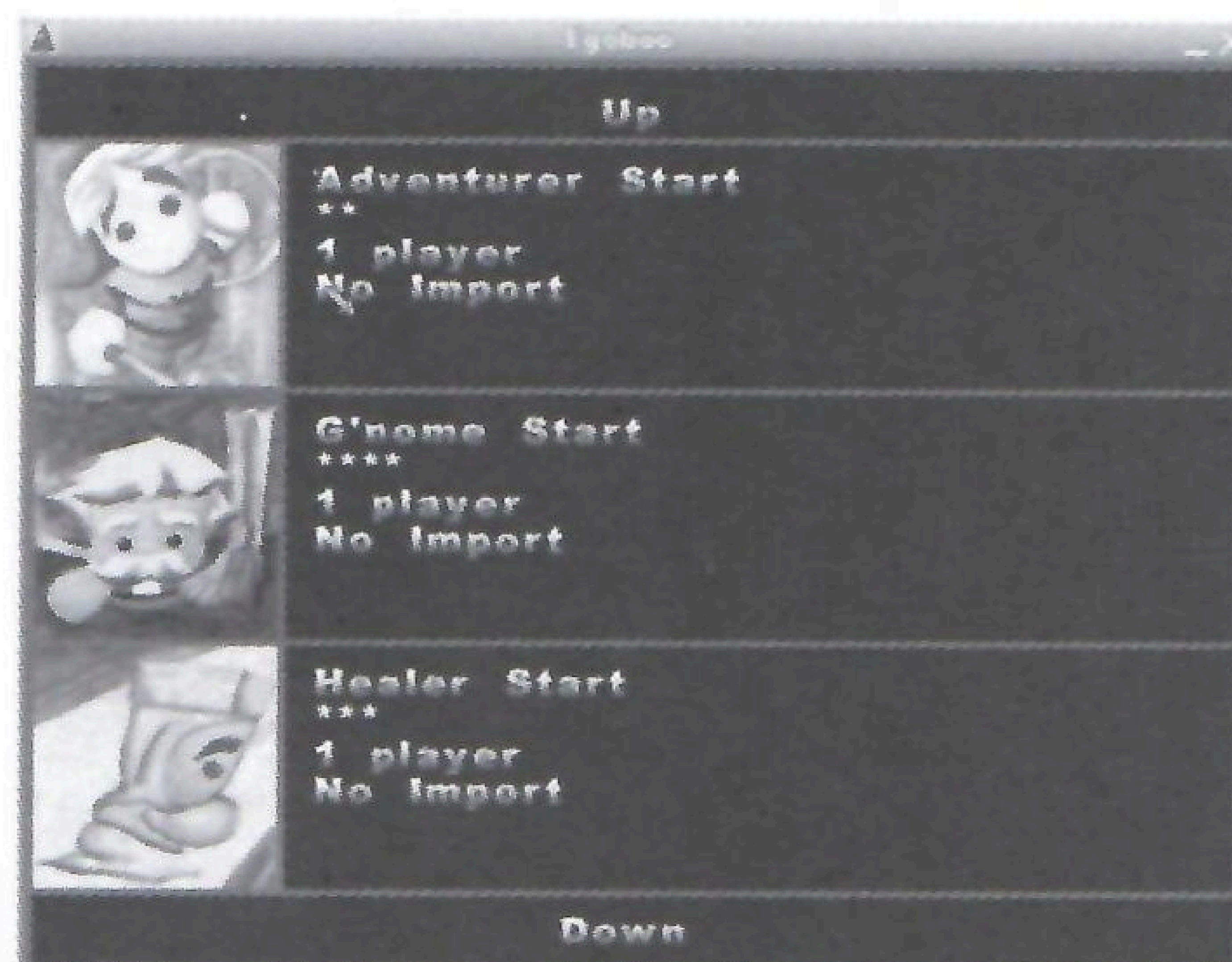
Tiene unos divertidos efectos especiales.

Jugabilidad

Tiene la complejidad de todos los juegos de rol, ya que puedes utilizar varios tipos distintos de armas, armaduras, amuletos, libros de magia, etc.

Duración

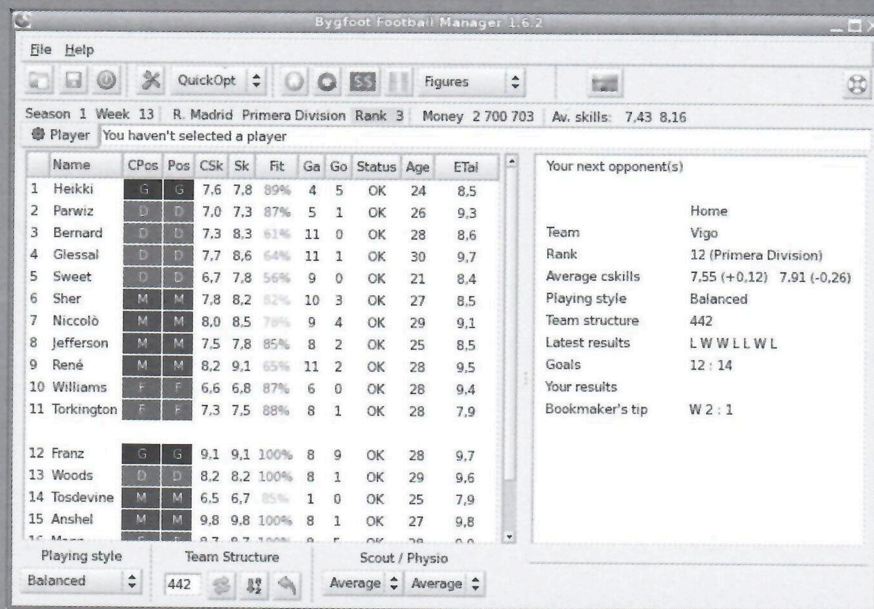
Depende de la habilidad y astucia del jugador.



DESARROLLADO POR:

Autor: Benjamin J. Bishop
Correo: bishop@cs.uga.edu
URL: http://egoboo.sourceforge.net

Bygfoot Football Manager



Bygfoot es un "fútbol manager" que te permite gestionar un equipo: entrenar los jugadores, comprarlos y venderlos, solicitar préstamos, mantener el campo de fútbol, etc. Puedes bajar o subir de división, incluso ser campeón. Se incluye un editor de equipos, con el que puedes crear tus propios equipos y editar los existentes.

Útil para...

Mejorar la memorización de datos y estimular la deducción lógica. Pon a prueba tu capacidad de gestionar recursos, ¡un club de fútbol es algo más que saber usar las botas!

Primeros Pasos...

En la ventana principal puedes ver una lista de 114 equipos, son todos ingleses porque Inglaterra es el país por defecto de Bygfoot.



Puedes jugar en la liga correspondiente al equipo seleccionado (por defecto está marcada la opción *Current league*), en la liga superior (eligiendo la opción *"Top league"*) o en la liga inferior (seleccionando la opción *Bottom league*).

Puedes elegir un país distinto de Inglaterra, seleccionando una de las banderas o haciendo clic sobre el botón *Select a country file* y eligiendo uno de la lista que se muestra a continuación. Los paises disponibles son: *England* (Inglaterra), *Germany* (Alemania), *Italy* (Italia), *France* (Francia), *Spain* (España), *Romania* (Rumanía), *Brazil* (Brasil) y *Poland* (Polonia).

Si pulsas el botón *Start Bygfoot Team Editor*, Bygfoot funcionará en modo de edición, permitiéndote crear y modificar equipos.

Una vez seleccionado el equipo, pulsas el botón *OK* y empieza el juego...

Selecciona los jugadores haciendo clic sobre ellos. Si haces clic en uno y luego en otro, intercambiarán sus posiciones. Selecciona la táctica deseada del equipo (*Team Structure*) y el estilo de juego (*Playing Style*). Haz clic en el botón *Begin a new week* (comenzar una nueva semana) y aparecerá la ventana en la que observarás el desarrollo del partido.

Una vez que haya terminado el partido, haz clic en el botón *Cerrar* para regresar a la ventana principal.

Características Técnicas

Gráficos

Bygfoot está basado en texto.

Sonido

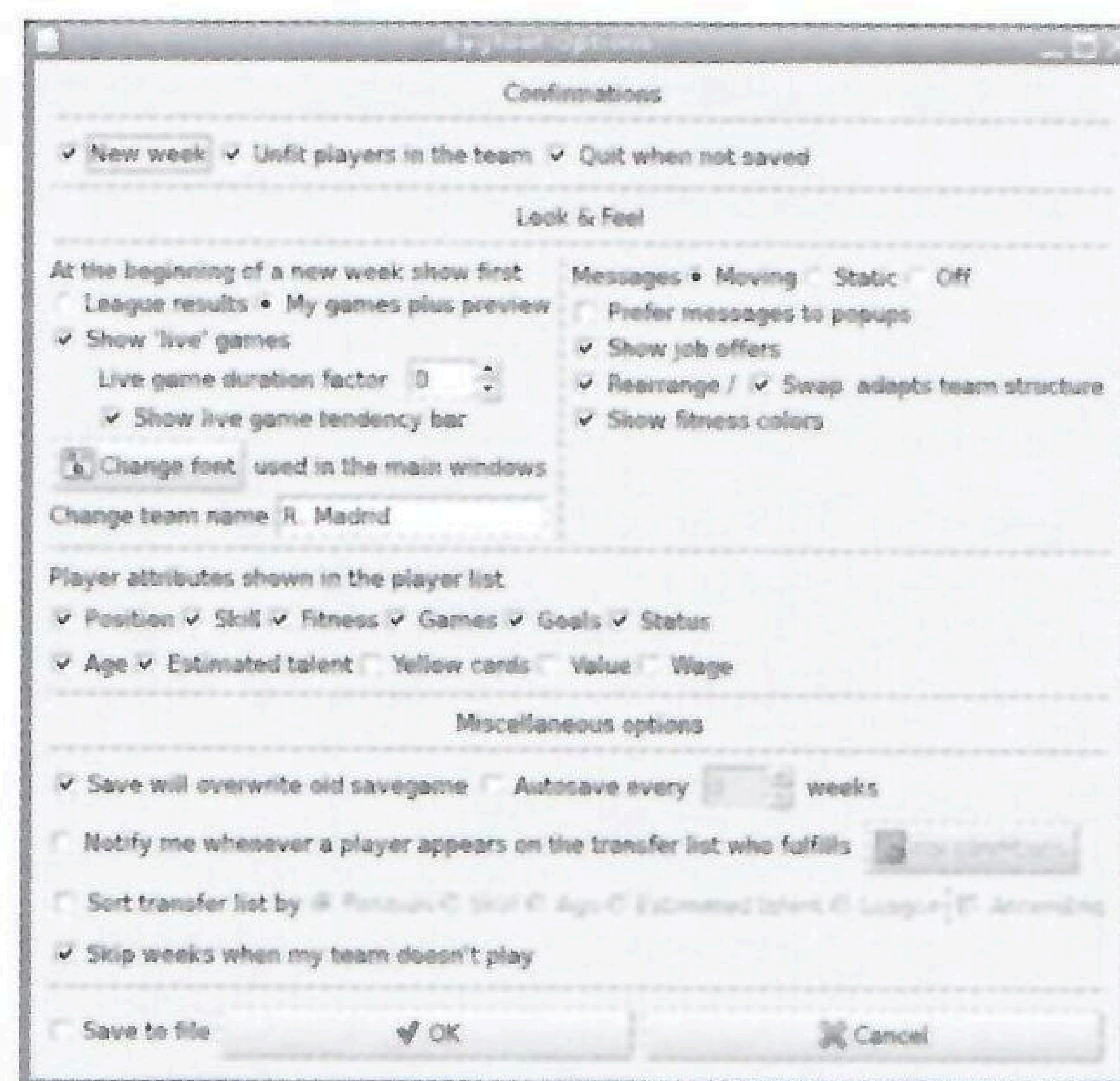
No tiene.

Jugabilidad

Es menos complicado de lo que parece en un principio. Si estuvise traducido al español, la dificultad sería mínima.

Duración

Ilimitada.



Personalizar

Puedes cambiar algunos aspectos del juego en la ventana *Options*, que aparece seleccionando el menú *File* | *Preferencias*.

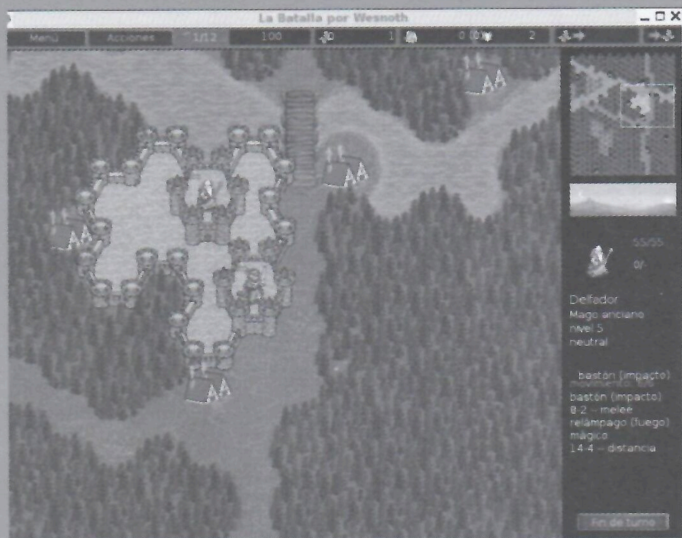
Valoración

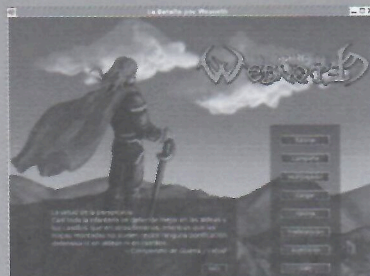
Recomendado para los amantes del fútbol y los juegos de estrategia.

DESARROLLADO POR:

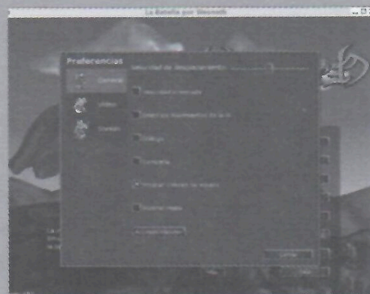
Autores: Gyozo Both, Arnaud Le Rouzic
Correos: gyboth@bygfoot.com, arnaudus@bygfoot.com
URL: http://www.bygfoot.com

The Battle for Wesnoth





1



2

La Batalla de Wesnoth es un mundo virtual de fantasía, donde los jugadores pueden reclutar un ejército de luchadores de diferentes razas, desde elfos a orcos pasando por enanos o trolls y luchar contra otros ejécitos. Es un juego de estrategia basado en turnos, se puede jugar tanto en modo campaña, a través de diferentes escenarios para conseguir un objetivo final, o en red contra otros jugadores.

Útil para...

Mejorar la habilidad espacial, memorizar datos y estimular la deducción lógica, ¡y todo esto mientras disfrutas! Eso sí, vas a tener que usar la cabeza para más que llevar el casco.

Primeros Pasos...

Para empezar a jugar, puedes elegir entre cuatro alternativas 1:

- *Tutorial:* si es tu primera vez...
- *Campaña:* tienes que cumplir los objetivos de varios escenarios.
- *Multijugador:* si quieres jugar contra otros jugadores.
- *Cargar:* cargar una partida grabada anteriormente.



Teclas:

Cursores:	Desplazamiento de la pantalla
Botón izqdo:	Seleccionar o mover unidad
Botón derecho:	Menu principal, cancelar acción
Botón central:	Centrar en la localización del puntero
Escape:	Salir del juego o del menú
Z:	Aumentar zoom
X:	Disminuir zoom
C:	Nivel de zoom predeterminado
U:	Deshacer el último movimiento
R:	Rehacer movimiento
N:	Alternar entre las unidades que aún tienen movimiento disponible.
1-7:	Muestra la distancia a la que la unidad seleccionada puede mover
Espacio:	Acaba el turno de la unidad y activa la siguiente unidad
L:	Moverse hasta la unidad líder
CTRL-F:	Conmutar entre modo pantalla completa/ventana
CTRL-R:	Reclutar unidad
CTRL-SHIFT-R:	Repetir el último reclutamiento
CTRL-C:	Llamar unidad
CTRL-A:	Conmutar modo de juego acelerado
D:	Describir la unidad selecionada
CTRL-D:	Ver valores defensivos de la unidad selecionada contra ataques
CTRL-T:	Ver cómo la unidad selecionada se comporta en cada tipo de terreno
CTRL-S:	Salvar juego

Características Técnicas

Gráficos
En dos dimensiones.

Sonido
Música de fondo atractiva y sonidos asociados a los eventos divertidos.

Jugabilidad
Gracias al tutorial, es relativamente sencillo su aprendizaje. Los amantes de los juegos de estrategia tienen muchas horas de diversión asegurada...

Duración
Ilimitada.

Personalizar

Si pulsas el botón *Idioma* de la ventana principal puedes cambiar el idioma en el que aparecen los textos del juego. Haciendo clic sobre el botón *Preferencias* **2**, es posible modificar algunas caracerísticas del juego: velocidad, sonido, vídeo, etc.

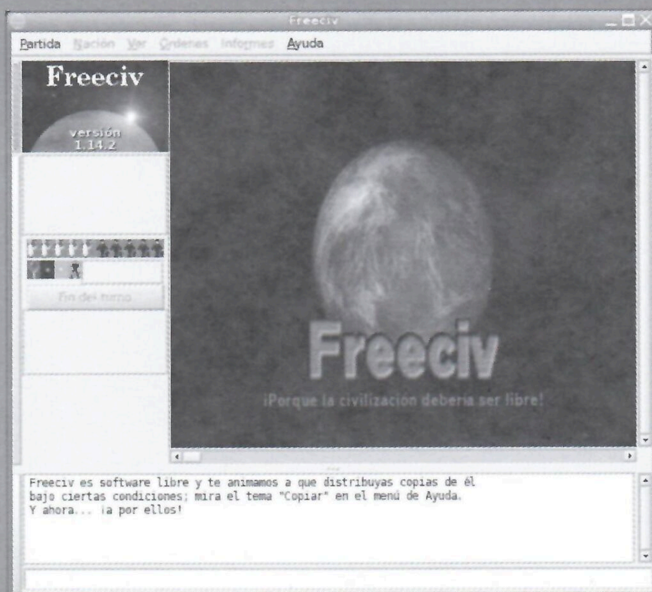
Valoración

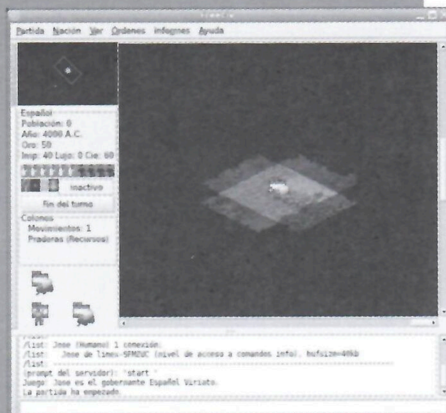
Recomendado para los aficionados a los juegos de estrategia por turnos. A destacar que está completamente traducido al español.

DESARROLLADO POR:

Autor: David White. Correo: davidnwhite@optusnet.com.au
URL: http://www.wesnoth.org

Freeciv





¿Por qué la civilización debería ser libre?

Freeciv es un juego de estrategia por turnos en el que cada jugador dirige una civilización, y compite por alcanzar el objetivo final: la eliminación de las demás civilizaciones. Sin comentarios. No pasa nada, en la vida real no es así, ¿o sí?

Para jugar con Freeciv, son necesarios dos programas, un servidor (*civserver*) y un cliente (*civclient-gtk*). Cuando una partida ya ha comenzado, sólo habrá un programa servidor ejecutándose y tantos programas cliente como jugadores humanos.

Útil para...

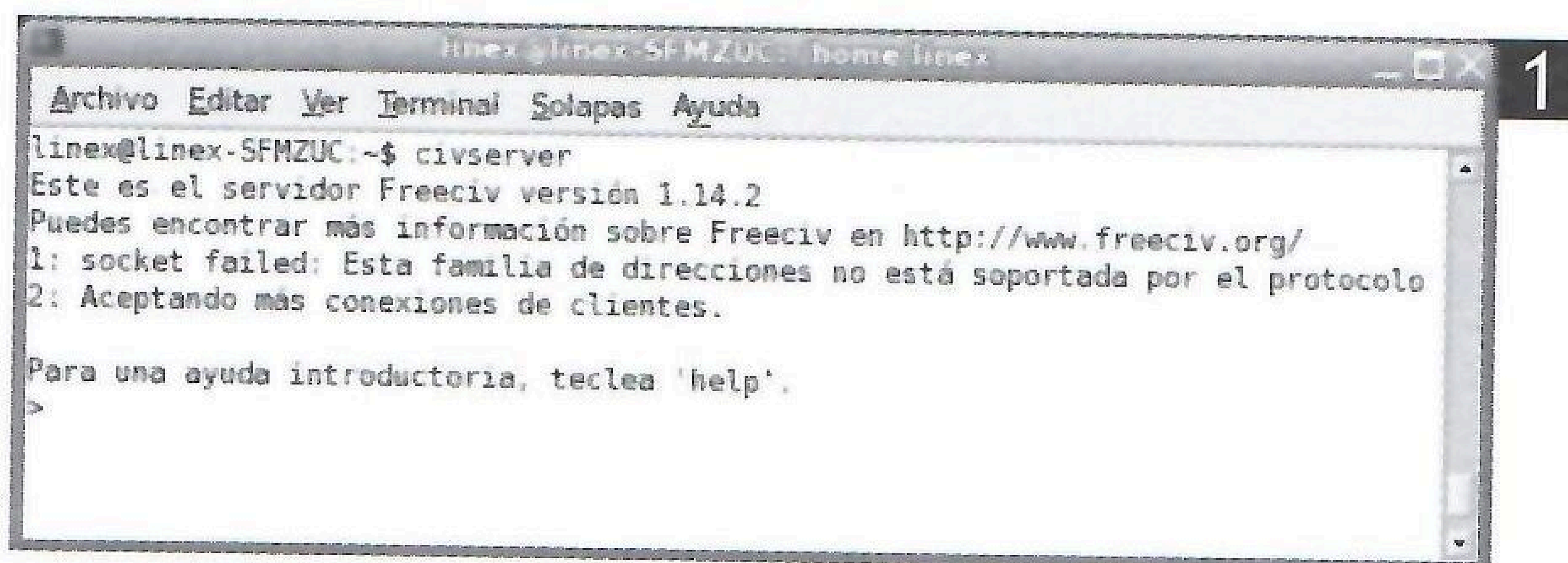
Mejorar la habilidad espacial, memorizar datos y estimular la deducción lógica. Por otra parte, si las labores de gobierno lo permiten, se puede reflexionar sobre política económica mundial...

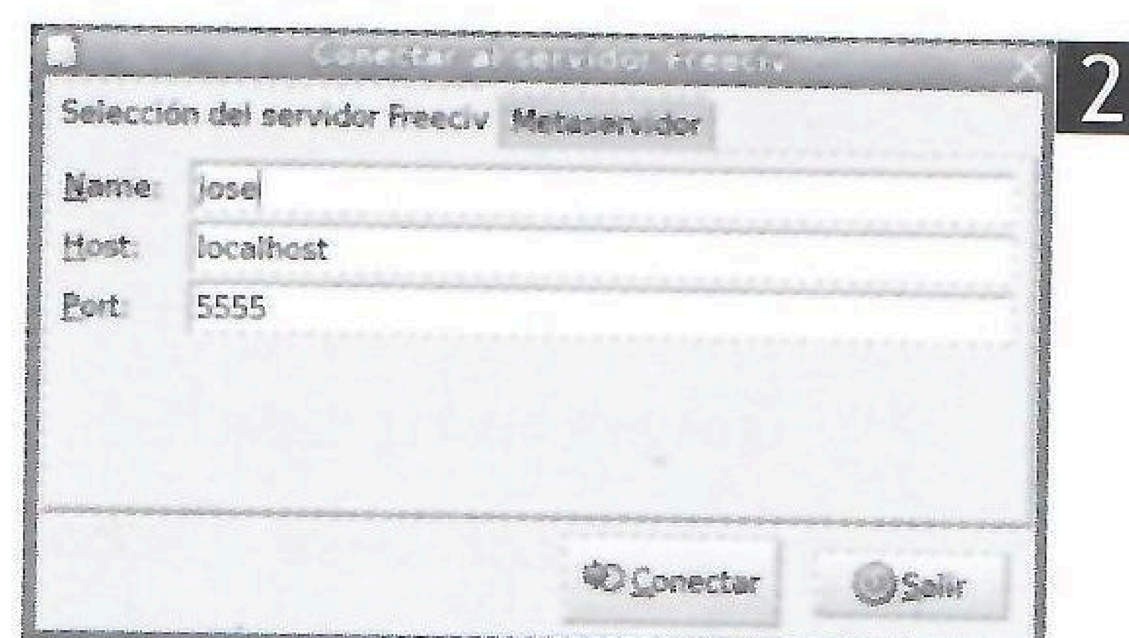
Primeros Pasos...

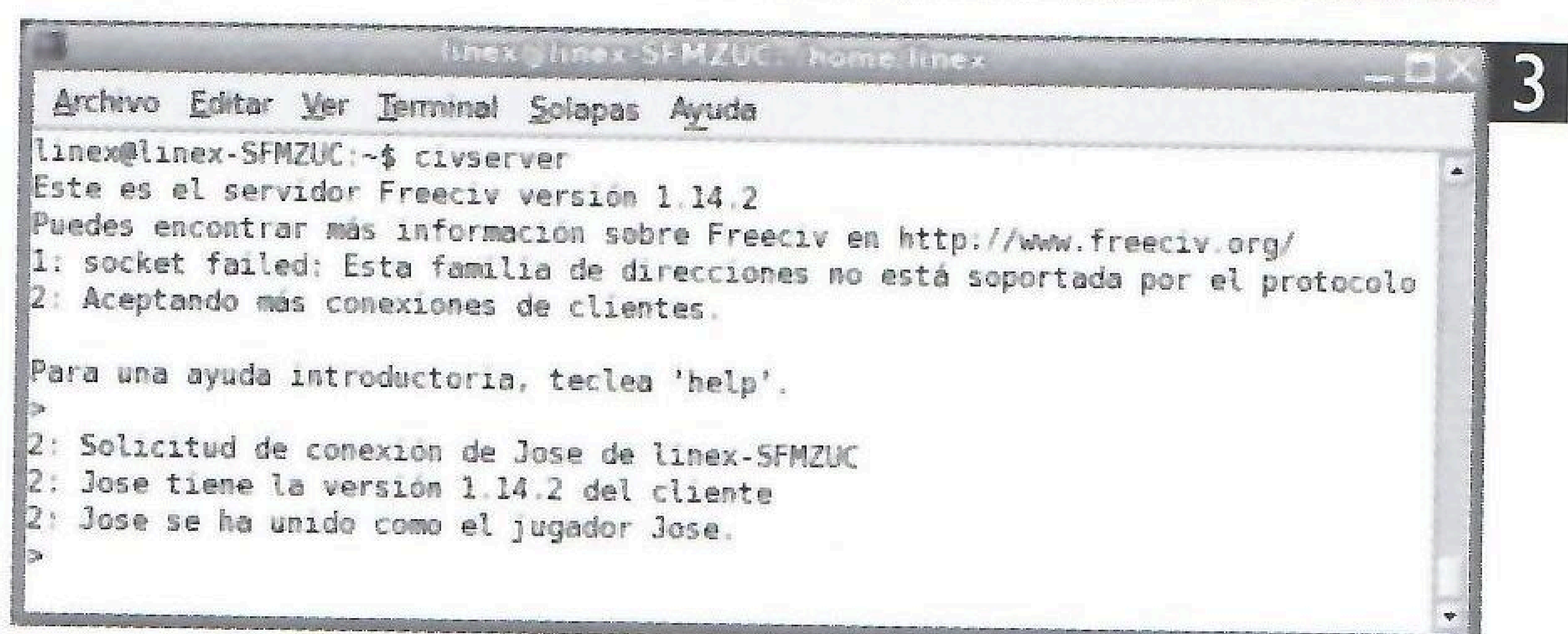
Para comenzar una partida de Freeciv, lo primero que tienes que hacer es ejecutar el programa servidor *civserver* en un terminal **1**. Ahora puedes conectarte ejecutando el programa cliente *civclient-gtk* **2**. El servidor detectará que se ha conectado un jugador. Ya

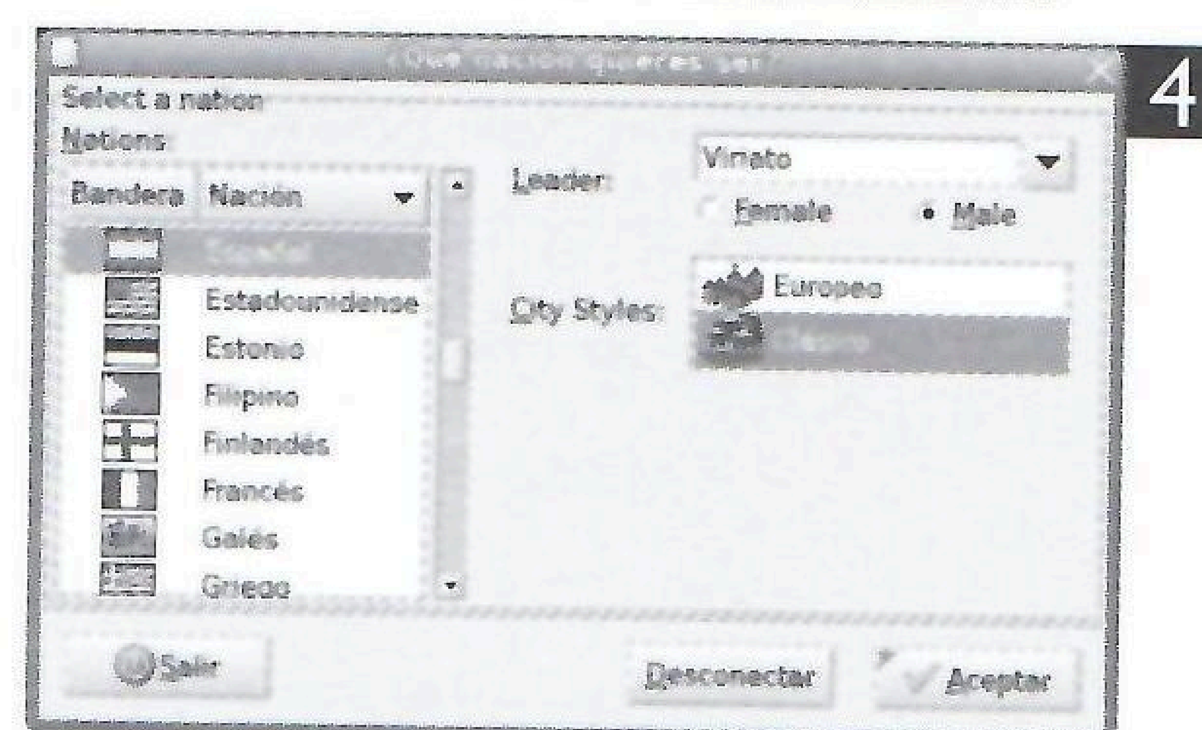


podrías iniciar la partida con el comando *start* **3**. En este momento te aparecerá la ventana *¿Qué nación quieres ser?*, **4** en la que eliges nación, nombre del líder, sexo (*female* = mujer, *male* = varón) y estilo de las ciudades. Cuando pulses en *Aceptar*... ¡a jugar!









En general, durante el desarrollo de la partida tienes que:

1. Elegir la ubicación de la primera ciudad.
2. Explorar el área cercana.
3. Defender la ciudad.
4. Decidir qué unidades producir primero.
5. Construir mejoras agrícolas.
6. Explorar el mundo.
7. Decidir dónde construir las otras ciudades.
8. Cuidar de las ciudades.
9. Interacción con otros jugadores (diplomacia).

Controles:

- Ratón:

Clic-izquierdo:	
(sobre una ciudad):	Mostrar la ventana de la ciudad.
(sobre una unidad):	Activar la unidad.
Clic-central o Control-clic-derecho:	Mostrar información sobre la casilla.
Clic-derecho:	Centrar la vista en la casilla.
Mayúsculas-clic:	Ajustar los obreros desde el mapa.

Características Técnicas

Gráficos
Atractivos, en dos dimensiones.

Sonido
No tiene.

Jugabilidad
Aprendizaje complicado, aunque merece la pena el esfuerzo...

Duración
Ilimitada.

- Teclado:

a:	colonización automática (unidades de colonización)
a:	ataque automático (unidades militares)
b:	construir ciudad (unidades de colonización)
b:	ayudar a construir maravilla (unidades de comercio)
c:	centrar la vista en la unidad
C:	conectar (y clic-izquierdo para indicar el destino)
d:	acciones diplomacia/espionaje (unidades diplomacia/espionaje)
D:	desarticular unidad
e:	construir base aérea (unidades de base aérea)
f:	atrincherar unidad (unidades militares)
f:	construir fortaleza (unidades de colonización)
F:	abrir la ventana de buscar ciudad
g:	ir a (y clic-izquierdo para indicar el destino)
h:	establecerse en la ciudad en la que está en ese momento
i:	construir regadío o huerta (colonos)
l:	transporte aéreo a una ciudad
L:	abrir la ventana de listas de tareas
m:	construir mina (colonos)
n:	limpiar la contaminación nuclear
N:	explosión nuclear
o:	transformar el terreno
p:	limpiar la contaminación (unidades de colonización)
p:	lanzarse en paracaídas (unidades paracaidistas)
P:	saqueo (eliminar modificación del terreno)
q:	patrullar (y clic-izquierdo para elegir el destino)
r:	construir camino/vía férrea (unidades de colonización)
r:	establecer ruta comercial (unidades de comercio)
R:	comenzar una revolución
s:	unidad en vigilancia
t:	mostrar las casillas usadas por la ciudad
T:	abrir la ventana de tasas (impuestos/lujo/ciencia)
u:	descargar transporte
w:	dejar para más tarde (en el mismo turno)
W:	despertar a las demás unidades de la casilla
x:	exploración automática

1:	moverse al sudoeste
2:	moverse al sur
3:	moverse al sudeste
4:	moverse al oeste
5:	pasar a la siguiente unidad
6:	moverse al este
7:	moverse al noroeste
8:	moverse al norte
9:	moverse al noreste
Flechas:	mover a la unidad
Espacio:	la unidad se queda quieta durante este turno
Tabulador:	pasar a la siguiente unidad
Control-g:	activar/desactivar las líneas de la rejilla
Control-n:	activar/desactivar los nombres de las ciudades
Control-p:	activar/desactivar las producciones de las ciudades
Return:	fin del turno
F1:	informe de ciudades
F2:	informe militar
F3:	ventana de jugadores
F5:	informe de comercio
F6:	informe científico
F7:	informe de maravillas
F8:	informe de mayores ciudades
F10:	ventana de mensajes
F11:	informe demográfico
F12:	informe de la nave espacial

Personalizar

Puedes cambiar algunas características del programa servidor en la opción de menú *Partida | Server Options* y del cliente en *Partida | Local Options*.

Valoración

Recomendado para los amantes de los juegos de estrategia por turnos.

DESARROLLADO POR:

Autores: Anthony J. Stuckey, Raimar Falke, Mike Kaufman, Per I. Mathisen
Correo: freeciv-dev@freeciv.org
URL: http://www.freeciv.org

FreeCraft



FreeCraft es un juego de estrategia en tiempo real. Es posible jugar contra oponentes humanos conectados a una red local o contra el ordenador. Quizás debas compartir tu partida de vez en cuando, los resultados siempre son interesantes.

Útil para...

Mejorar la habilidad espacial, memorizar datos y estimular la deducción lógica. Desarrolla la competitividad. Dispone de diferentes alternativas de uso, permitiendo la aventura compartida entre diferentes jugadores.

Primeros Pasos...

Para comenzar una partida jugando contra el ordenador tienes que hacer clic en el botón *Single Player Name* de la ventana principal. En la siguiente ventana, seleccionas las opciones que prefieras y pulsa en el botón *Start Game*. Y a jugar...



Puedes iniciar una partida multi-jugador si seleccionas *Multi Player Game*. En la siguiente ventana, tienes que teclear tu nombre y hacer clic sobre el botón *OK*. Posteriormente, pulsas sobre el botón *LAN/P2P Game* (la alternativa es *Internet Game* pero está desactivada).

Ahora tienes dos posibilidades:

1) Unirte a una partida ya creada por otro jugador (*Join Game*).
2) Crear tu propia partida (*Create Game*).

La partida multi-jugador podrá comenzar cuando todos los jugadores se hayan unido a la partida.

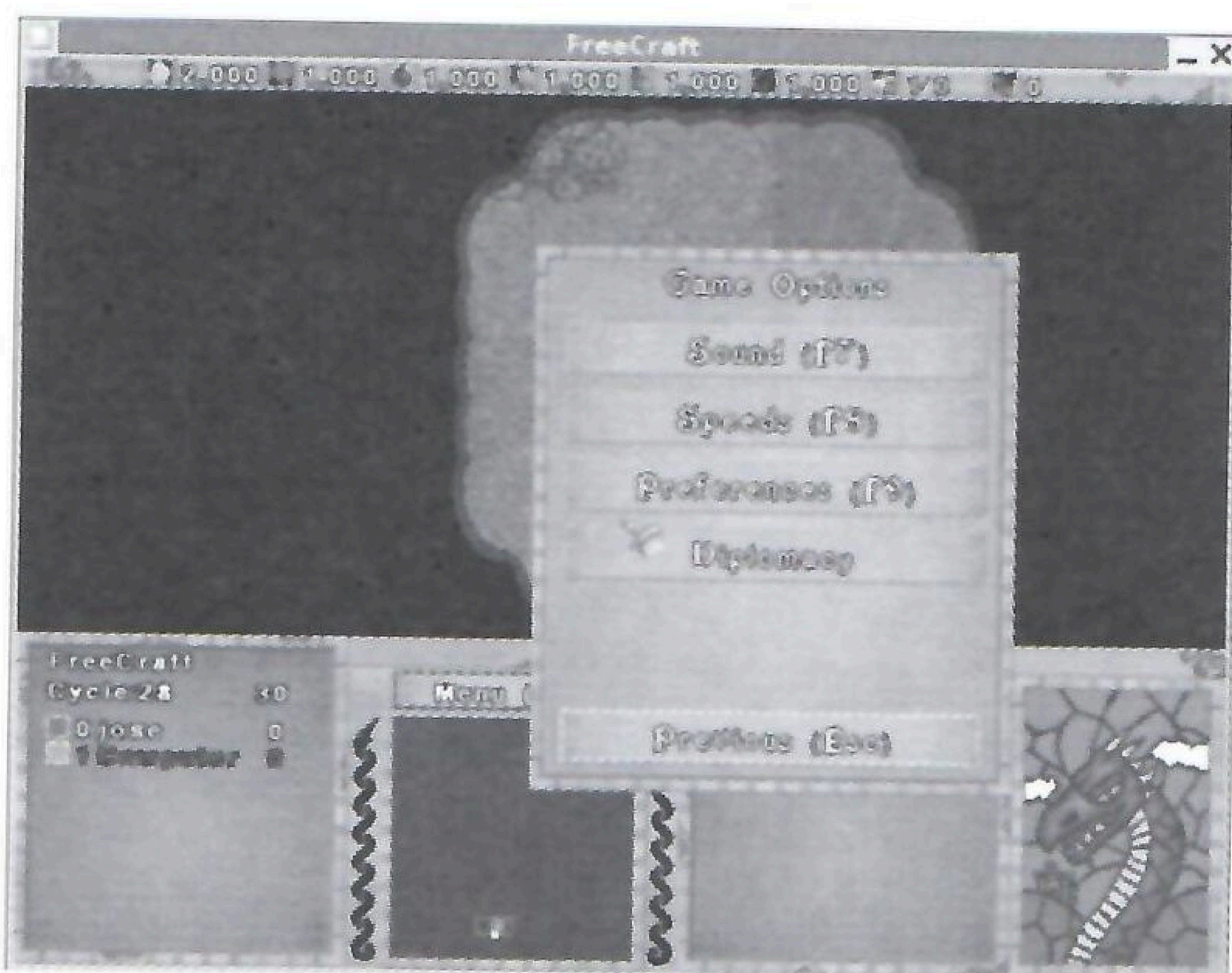
Otra alternativa de juego de FreeCraft es elegir la opción *Campaign Game*, en la que tienes que superar una serie de niveles cumpliendo los objetivos fijados.

Personalizar

Si pulsas sobre el botón *Options* en la ventana principal de Freecraft, puedes cambiar:

- La resolución de vídeo (*Video Resolution*).
- Activar/desactivar el modo pantalla completa (*Fullscreen*).
- Elegir el tipo de "niebla" (*Shadow Fog*).

Mientras estás jugando en el escenario seleccionado, si pulsas la tecla F5, puedes modificar:



- Las opciones de sonido (*Sound*).
- La velocidad del juego (*Speeds*).
- Algunas preferencias (*Preferences*).
- La diplomacia (*Diplomacy*).

Características Técnicas

Gráficos

En dos dimensiones, bastante buenos.

Sonido

Tanto la música de fondo como los sonidos especiales son atractivos.

Jugabilidad

Si conoces algún juego de estrategia en tiempo real, no tendrás ningún problema para dominar *FreeCraft*. Para los novatos en este género, se echa de menos un tutorial.

Duración

Variable, dependiendo del escenario elegido y de la destreza del jugador.

Valoración

Recomendado para los aficionados a los juegos de estrategia en tiempo real.

DESARROLLADO POR:

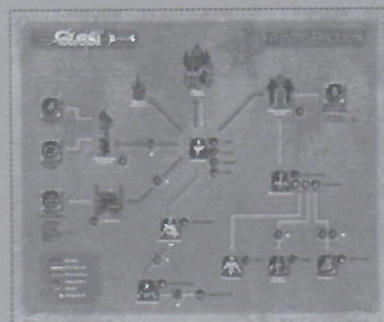
Autores: Lutz Sammer, Fabrice Rossi
Correo: aleclone@FreeCraft.org
URL: http://www.freecraft.org

Glest





1



2

Glest es un proyecto para hacer un juego de estrategia en tiempo real 3d gratuito y totalmente personalizable. Incluye partidas de un jugador contra oponentes controlados por la CPU, dos facciones diferenciadas con sus correspondientes árboles de tecnología, unidades, edificios y varios mapas.

Útil para...

Además de mejorar la habilidad espacial, memorizar datos y estimular la deducción lógica, este juego te sumerge en un poderoso ambiente, por lo que no te da mucha opción a pensar en otras cosas, o estás o no estás. Y aún estando, cuidadito con despistarse.

Primeros Pasos...

Para empezar a jugar, pulsa en el botón *Jugar* de la pantalla principal 1.

En la pantalla siguiente puedes seleccionar una serie de opciones:

- *Control:* Elección de jugadores. Debe haber un jugador humano y de uno a tres jugadores controlados por el ordenador.



- *Facción:* Existen dos facciones a elegir, *Magic* (Mágica) y *Tech* (Tecnológica).
- *Equipo:* Es posible formar un equipo con dos o más jugadores.
- *Mapa:* Los mapas incluidos son *four_rivers* (cuatro ríos), *riverside* (ribera), *the_island* (la isla) y *the_ruins* (las ruinas).
- *Tileset:* El juego puede desarrollarse en dos tipos de paisajes, *forest* (bosque) y *winter_forest* (bosque nevado).
- *Árbol de Tech:* Sólo existe la opción *Magictech*.

Una vez configurada tu partida, haz clic sobre el botón *¡Jugar ya!* y comenzará la acción...

Durante el juego puedes utilizar las teclas:

+, -:	Aumenta o disminuye la velocidad del juego.
Cursores:	Desplazamiento por la pantalla.
P:	Pausa.

Para averiguar qué unidades y edificios puedes crear (según la facción que hayas elegido), echa un vistazo a los árboles tecnológicos 2.

Personalizar

Para cambiar algunos aspectos del juego, pulsa en el botón *Config* de la pantalla principal. Puedes modificar:

- El volumen de los efectos, el ambiente y la música.
- El idioma.
- Gráficos: filtro, sombras y texturas 3D.

Características Técnicas

Gráficos

Los gráficos son geniales:
- Sombras realistas (shadow mapping o shadow volumes).
- Mapa de alturas para el terreno.
- Movimiento de cámara totalmente libre (se puede trasladar, rotar y hacer zoom).
- Formato 3D propio que se puede exportar desde el 3DStudio Max usando el g3d export plugin.
- Sombras en tiempo real, proyectadas o usando shadow mapping.
- Modelos animados mediante keyframes.
- Sistemas de partículas para la lluvia, nieve, fuego y magias.
- Efectos clásicos del 3d: transparencia, niebla, iluminación dinámica...

Es necesaria una tarjeta de vídeo compatible con OpenGL 1.3 (NVIDIA GeForce, ATI Radeon).

Sonido

Música que te envuelve en un ámbiente mágico y efectos especiales muy realistas.

Jugabilidad

Si conoces algún juego de estrategia en tiempo real, no tendrás ningún problema para dominar Glest. Para los novatos en este género, se echa de menos un tutorial.

Duración

O pierdes muy rápido o ganas muy rápido. Si pierdes en un ataque, no hay manera de recuperarse, te destruyen del todo.

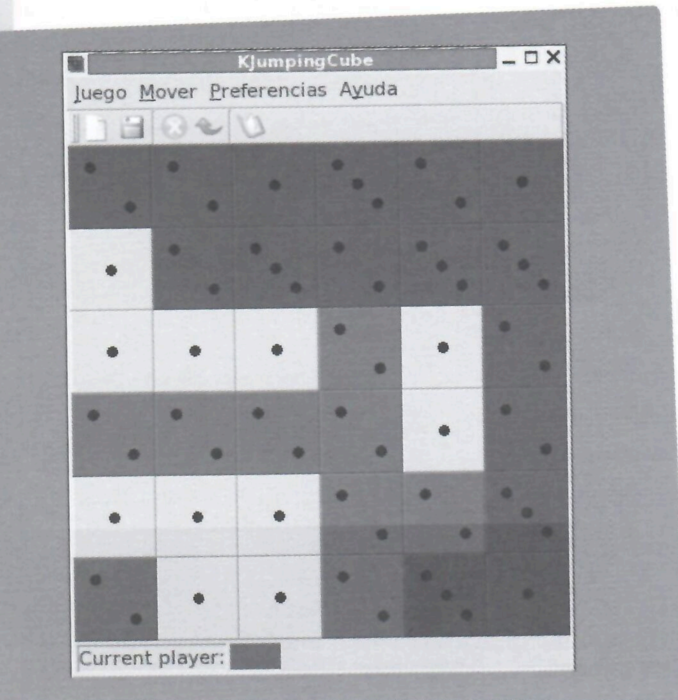
Valoración

Un gran juego, pero con pocas opciones y que, a veces, se termina muy rápido.

DESARROLLADO POR:

Programador: Martiño Figueroa; Sonido: José González; Artista 2D y 3D: Tucho Fernández; Artista 2D y Diseño Web: José Zanni; Artista y Animador 3D: Félix Menéndez, Artista 3D: Marcos Caruncho
Correo: game@glest.org URL: http://www.glest.org

KJumpingCube



KJumpingCube es un sencillo juego de táctica. Puedes jugar contra el ordenador o contra un amigo. El tablero de juego consiste en cuadrados que contienen puntos. Si pinchas en los cuadrados puedes incrementar los puntos, y si los puntos alcanzan un máximo saltarán a los cuadrados vecinos para hacerse con ellos. El ganador es aquel que posee todos los cuadrados.

Útil para...

Estrategias y lógica matemática básica. Aunque yo no tendría prisa en entrar en modo Experto si me preocupa mi autoestima. No hay prisa.

Primeros Pasos...

1. Un movimiento consiste en incrementar los puntos de un cuadrado pinchando en él. Únicamente puedes incrementar un cuadrado que no pertenezca a tu oponente. Si pinchas en un cuadrado que no tenga propietario, te convertirás en el propietario.

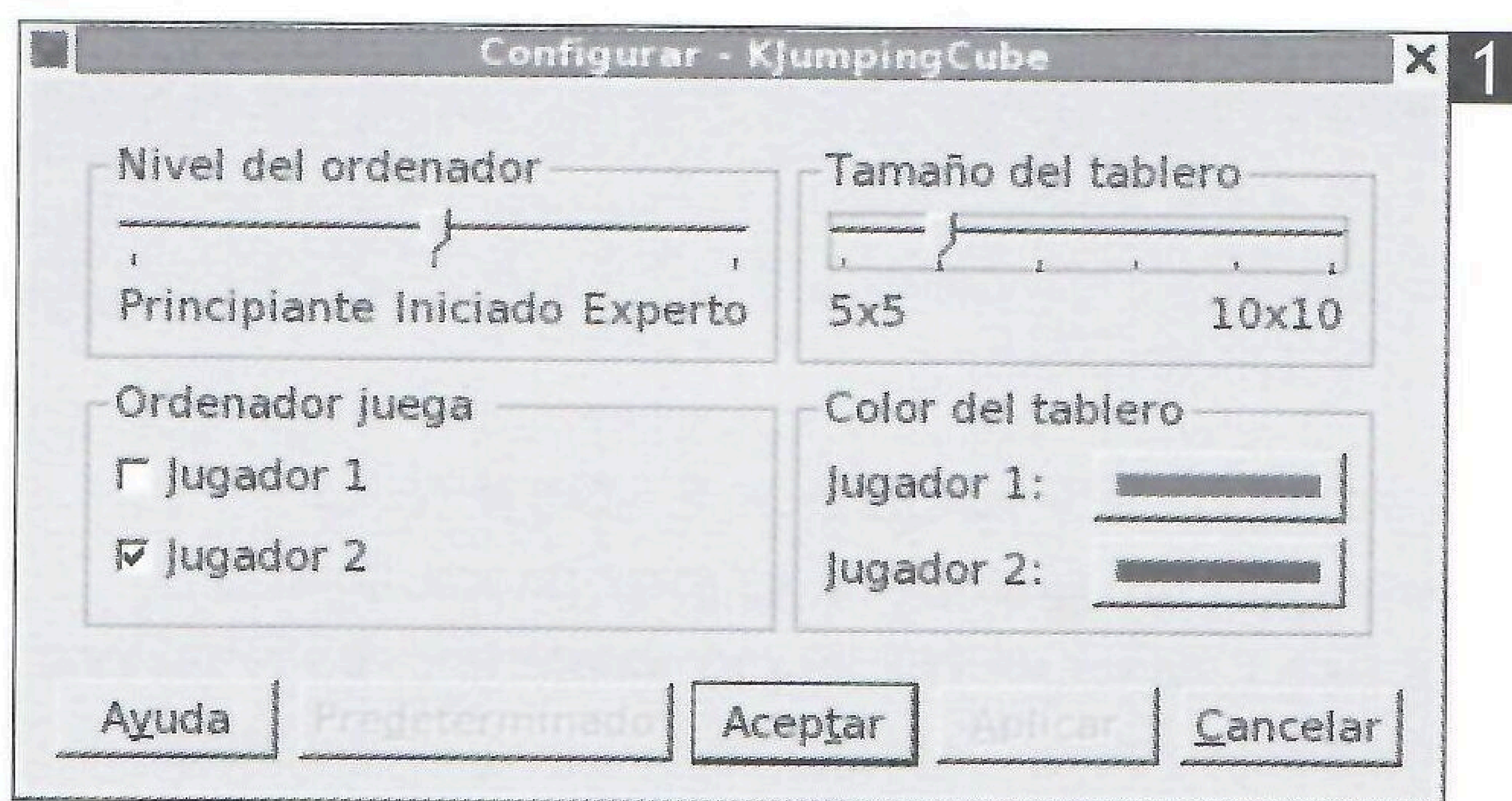


2. Si un cuadrado tiene más puntos que vecinos, los puntos saltarán a los vecinos para hacerse con ellos.
3. Los vecinos lo son únicamente en vertical y horizontal, no en diagonal.
4. El ganador es quien consigue hacerse con todos los cuadrados.

Personalizar

El menú *Preferencias*:

Preferencias | Mostrar barra de herramientas	Activa o desactiva esa barra.
Preferencias | Mostrar barra de estado	Activa o desactiva esa barra.
Preferencias | Configurar accesos rápidos...	Abre un diálogo en el que cambiar las asignaciones de las teclas en KJumpingCube.
Preferencias | Configurar KJumpingCube	Permite elegir la dificultad, el tamaño y color del tablero... 1



Valoración

No es un juego atractivo, pero puede enganchar a más de uno...

Características Técnicas

Gráficos

Muy sencillos, los normales en este tipo de juego.

Sonido

No tiene.

Jugabilidad

Su mecánica de juego no es demasiado complicada. Ayuda el que esté completamente traducido al español.

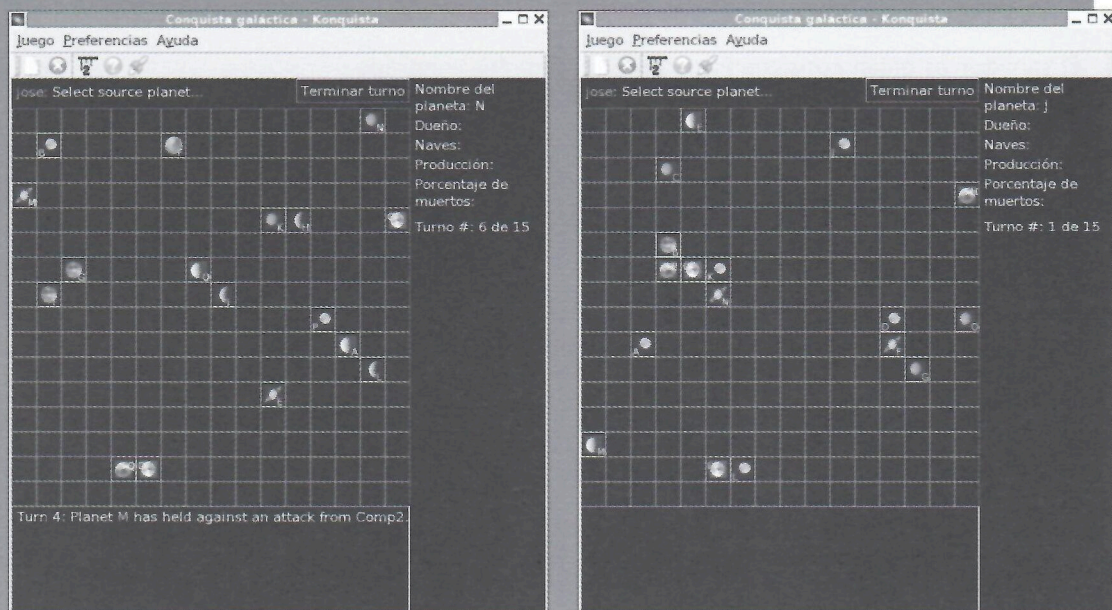
Duración

Depende de la habilidad del jugador.

DESARROLLADO POR:

Autor: Matthias Kiefer
Correo: matthias.kiefer@gmx.de

Konquest



Konquest es un juego de estrategia multi-jugador. El objetivo es expandir tu imperio interestelar por la galaxia, y por supuesto, aplastar a tus rivales en el proceso, ya que ellos pretenden lo mismo y ese es el principal problema.

Útil para...

Se juega por turnos, por lo que la capacidad de elaborar estrategias resulta fundamental. Conocer el porcentaje de muertos en todo momento es un poco dramático, pero a todo se hace uno. No está mal eso de seleccionar galaxias...

Primeros Pasos...

El indicador de estado de planeta (la gran caja negra a la izquierda) es tu fuente de inteligencia sobre el estado de la Galaxia. Tus espías te informarán del estado de tus rivales,



pero no en los planetas controlados por los nativos. La información presente en la pantalla es: *Nombre del planeta, Dueño, Naves, Producción y Porcentaje de muertos.*

Producción es el número de naves que dicho planeta construirá en un sólo turno. *Naves* es el número de barcos actualmente en posición en el planeta. Y *Porcentaje de muertos* es una medida de la efectividad de las naves producidas en ese planeta. Las flotas de ataque obtienen el *Porcentaje de muertos* del planeta de partida, y las flotas de defensa utilizan el *Porcentaje de muertos* del planeta que están defendiendo.

Características Técnicas

Gráficos

Muy sencillos.

Sonido

No tiene.

Jugabilidad

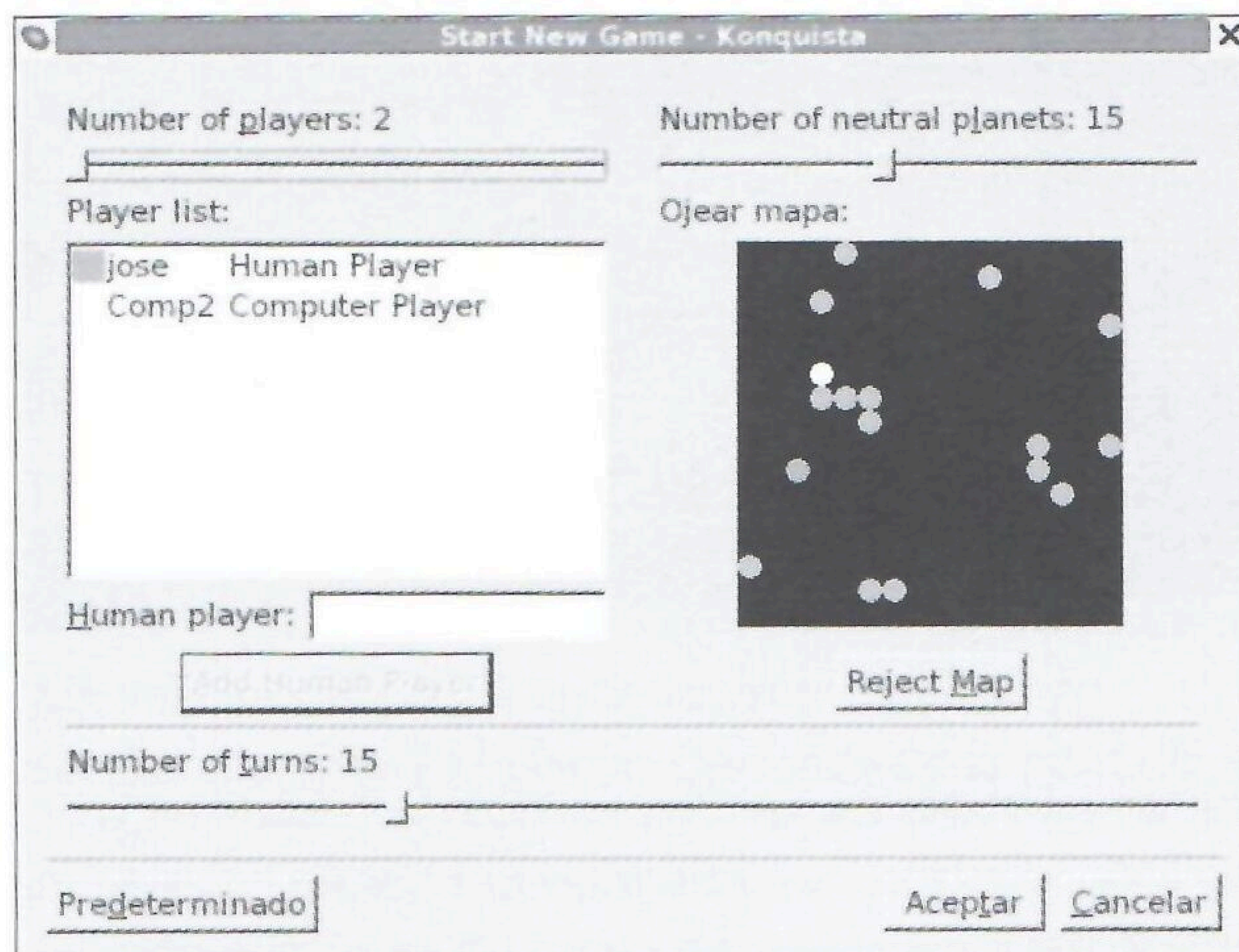
No es complicado. Resulta monótono cuando has jugado un par de partidas.

Duración

Depende del número de jugadores y la destreza de éstos.

Personalizar

Cuando inicies Konquest, emergerá una ventana de opciones.



Desde aquí debes introducir los nombres de los jugadores, decidir el número de planetas, y cuantos turnos están permitidos. También puedes rechazar el mapa, hasta que encuentres el diseño de la galaxia que te guste.

Valoración

Recomendado para los amantes de los juegos de estrategia por turnos.

DESARROLLADO POR:

Autor: Russ Steffen
Correo: rsteffen@ia.net
URL: http://www.ia.net/~rsteffen/konquest.html

Lincity



1



2



Lincity es un simulador en el que tienes que construir y mantener una ciudad. Debes proveer de alimentos, vivienda y trabajo a sus habitantes, creando una economía sostenible con la ayuda de las energías renovables y el reciclado. Si fracasas, puedes fabricar naves espaciales para escapar de un planeta polucionado y devastado, aunque no sabes a dónde. Ejem... mejor intentarlo.

Útil para...

Esas mentes que suelen andar por las nubes deben de poner aquí los pies en el suelo, todo está relacionado y todo cuesta, por si alguien no se ha dado cuenta. Este juego te lo recuerda.



Las asignaturas de Comercio o Geografía de Bachillerato, o el ciclo formativo de Comercio, pueden sacarle partido a este juego.

Lo único que no es realista es la opción del escape sideral.

Primeros Pasos...

En la ventana de bienvenida **1** debes elegir una de las siguientes opciones:

1) *Continuar:* cargar la última partida jugada donde la dejaste.
2) *Juego nuevo:* empezar un juego.
3) *Cargar/Guardar:* cargar una partida almacenada anteriormente y grabar la partida actual.

Existe un sistema de ayuda disponible haciendo clic sobre el botón *i* situado en la esquina inferior derecha de la ventana o pulsando el botón izquierdo del ratón sobre el objeto acerca del cual deseas recibir ayuda.

Características Técnicas

Gráficos

Muy buenos, en tres dimensiones.

Sonido

Música atractiva y efectos de sonido muy conseguidos.

Jugabilidad

El interfaz es muy simple y no es necesario memorizar una gran cantidad de teclas como en otros juegos del mismo género.

Duración

Ilimitada.

Personalizar

Es posible modificar algunos aspectos del juego haciendo clic sobre el botón *Opciones* de la pantalla inicial. **2**.

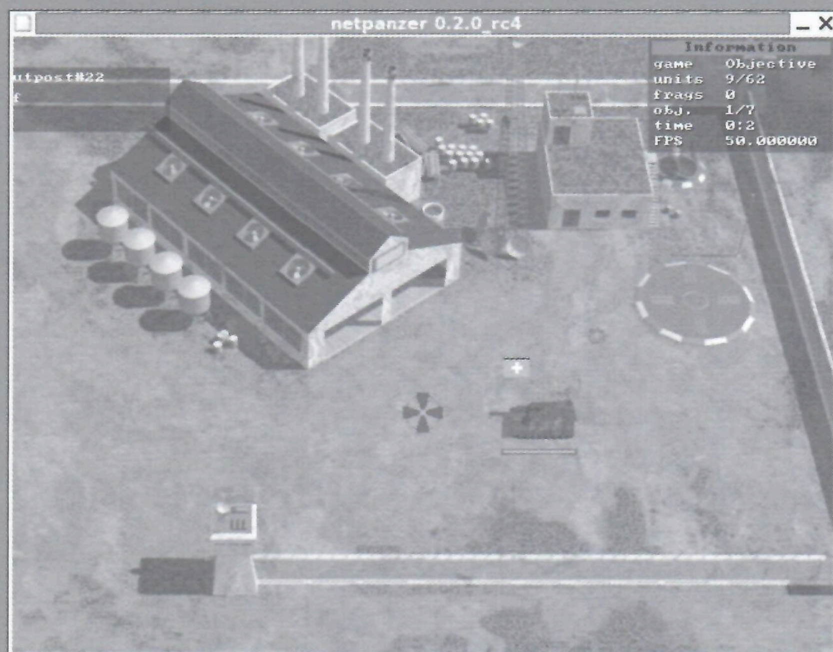
Valoración

Recomendado para los aficionados a los simuladores y a los juegos de estrategia.

DESARROLLADO POR:

Autor: Gregory Sharp, Cory Keasling, Ian J Peters, Wolfgang Becker, Matthias Braun, David Kamphausen, Ingo Ruhnke, Christoph Brill, Ken Hirsch
Correo: gregsharp@geocities.com uafr@gmx.de matze@braunis.de david.kamphausen@web.de grumbel@gmx.de egore@gmx.de
URL: http://lincity-ng.berlios.de/

NetPanzer



Está diseñado para "combate de acción rápida", no es necesaria la gestión de recursos. Las batallas progresan rápida y constantemente. Los jugadores pueden unirse o abandonar las partidas multi-jugador en cualquier momento. Preámbulos, los imprescindibles, por favor.

Útil para...

Análisis de situaciones y planificación de soluciones. Si te quieres ver obligado a tomar decisiones aún cuando no te veas en condiciones, NetPanzer te va a poner en situación para ello. Claro, que para ello utiliza un mundo un tanto militarizado.

Primeros Pasos...

Para empezar a jugar tienes que conectarte a un servidor, puedes utilizar tu propio ordenador como servidor (*localhost*) **1** y crear un contrincante "no humano" **2**. Ahora ya puedes ejecutar tu cliente NetPanzer.



1

```
jose@portatilsanti: /home/jose
Archivo  Editar  Ver  Terminal  Solapas  Ayuda
jose@portatilsanti:~$ netpanzer -d
<2005-10-03 23:04:27>starting dedicated netPanzer server
<2005-10-03 23:04:27>Server Settings:
<2005-10-03 23:04:27>Map: Cramped
<2005-10-03 23:04:27>MaxPlayers: 8
<2005-10-03 23:04:27>MaxUnits: 500
<2005-10-03 23:04:27>Gametype: Objective
<2005-10-03 23:04:27>ObjectivePercentage: 75
<2005-10-03 23:04:27>TimeLimit: 50
<2005-10-03 23:04:27>FragLimit: 500
<2005-10-03 23:04:27>RespawnType: Round Robin
<2005-10-03 23:04:27>Mapcycle: Cramped, Tight Quarters, Two Villages
<2005-10-03 23:04:27>Powerups: yes
<2005-10-03 23:04:27>AllowAllies: yes
<2005-10-03 23:04:27>CloudCoverage: 0 (Windspeed 30)
<2005-10-03 23:04:27>contacting masterserver.
failed contacting masterserver: Couldn't connect to '81.173.119.122' port 28900:
 No route to host
failed contacting masterserver: Couldn't connect to '81.169.185.36' port 28900:
No route to host
heartbeats disabled: Sending initial heartbeat failed.
<2005-10-03 23:04:33>game started.
netpanzer-server:
```

2

```
jose@portatilsanti: /home/jose
Archivo  Editar  Ver  Terminal  Solapas  Ayuda
jose@portatilsanti:~$ netpanzer -b localhost
```

Elige la opción *Multiplayer* del menú, haz clic en el botón *Next* y ya sólo te queda escribir el nombre del servidor (*localhost*) en la casilla *Server IP Address*, seleccionar la bandera del país que más te guste y hacer clic en el botón *Next*.

Una vez iniciada la partida, las unidades se seleccionan con el botón izquierdo del ratón y se mueven volviendo a hacer clic con el mismo botón sobre el destino deseado. Las teclas son:

F1	ayuda
M	activar/desactivar vista mini-mapa
Tab	ver progreso jugadores
Alt+Enter	alternar entre los modos "pantalla completa" y ventana

Características Técnicas

Gráficos

Muy cuidados, tanto las unidades, como los paisajes y edificios tienen un aspecto realista.

Sonido

No tiene música, pero los efectos especiales están muy bien conseguidos.

Jugabilidad

El manejo de las unidades es similar a la de otros juegos de estrategia en tiempo real. Sólo es necesario el uso del ratón, memorizar algunas teclas es aconsejable.

Duración

Depende de muchos factores, principalmente del número de jugadores.

Personalizar

Es posible cambiar algunos aspectos del funcionamiento de NetPanzer, eligiendo la opción de menú *Options*.

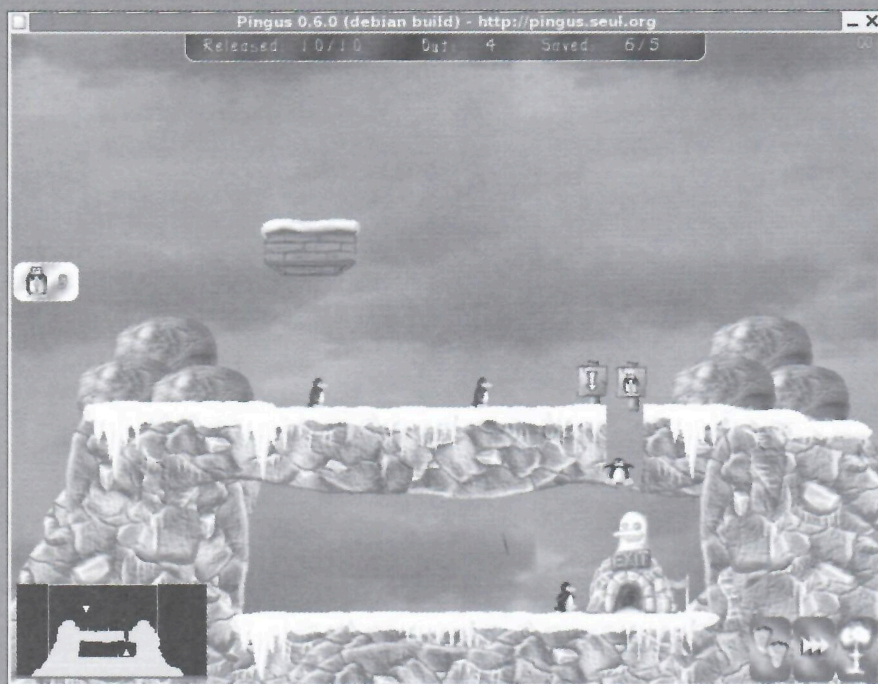
Valoración

Dentro de la categoría de estrategia, es un tipo de juego relativamente sencillo en su mecánica. Recomendado a los amantes de la estrategia en tiempo real.

DESARROLLADO POR:

Autor: Matthias Braun
Correo: matze@braunis.de
URL: http://netpanzer.berlios.de/download.html

Pingus



Tu misión es guiar a un grupo de pingüinos, que deben sortear peligrosos obstáculos, hasta conseguir llegar a la meta. Pingus es un clon GPL de Lemmings (tm), pero como no podía ser de otra forma, con pingüinos.

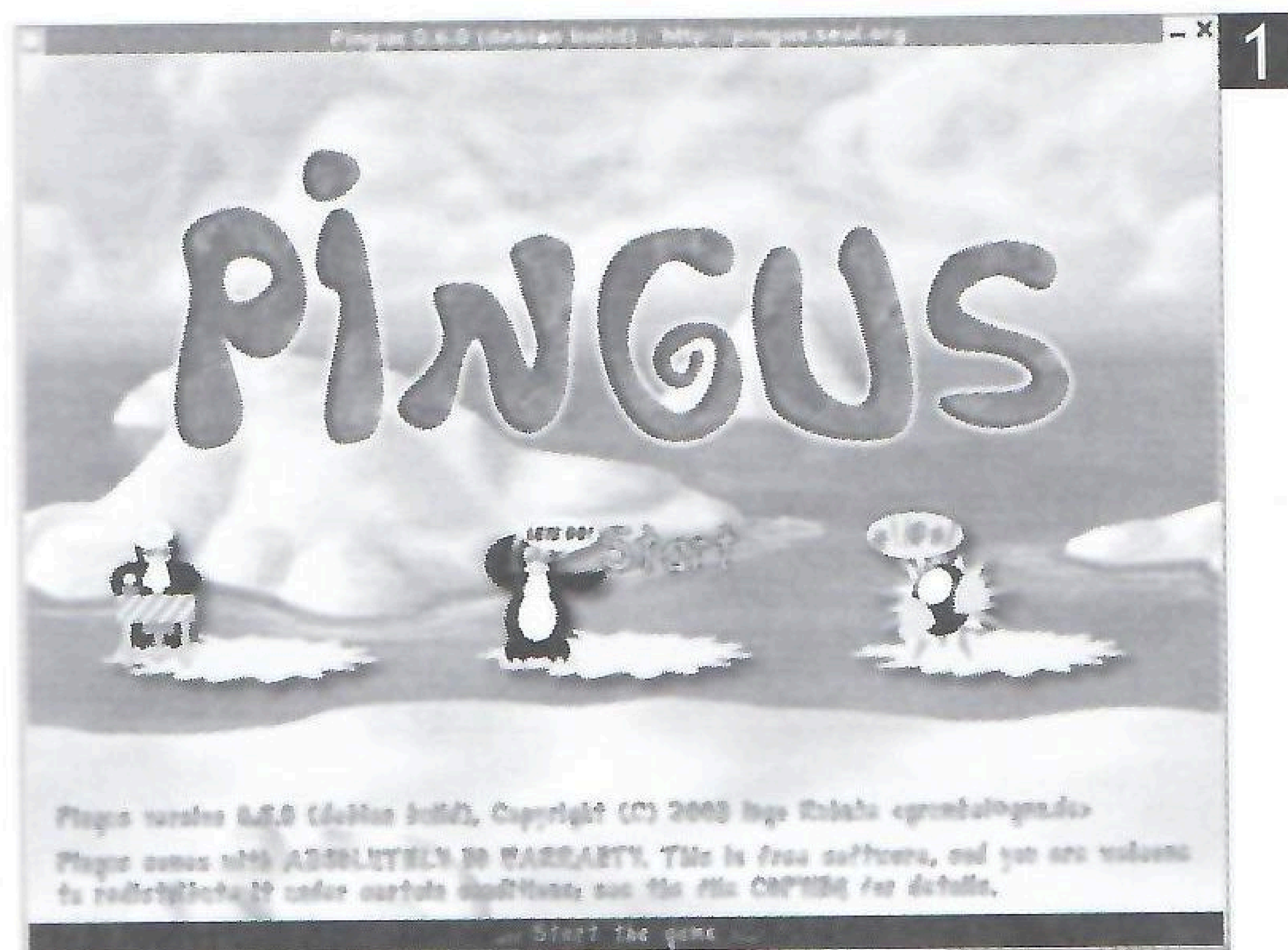
Útil para...

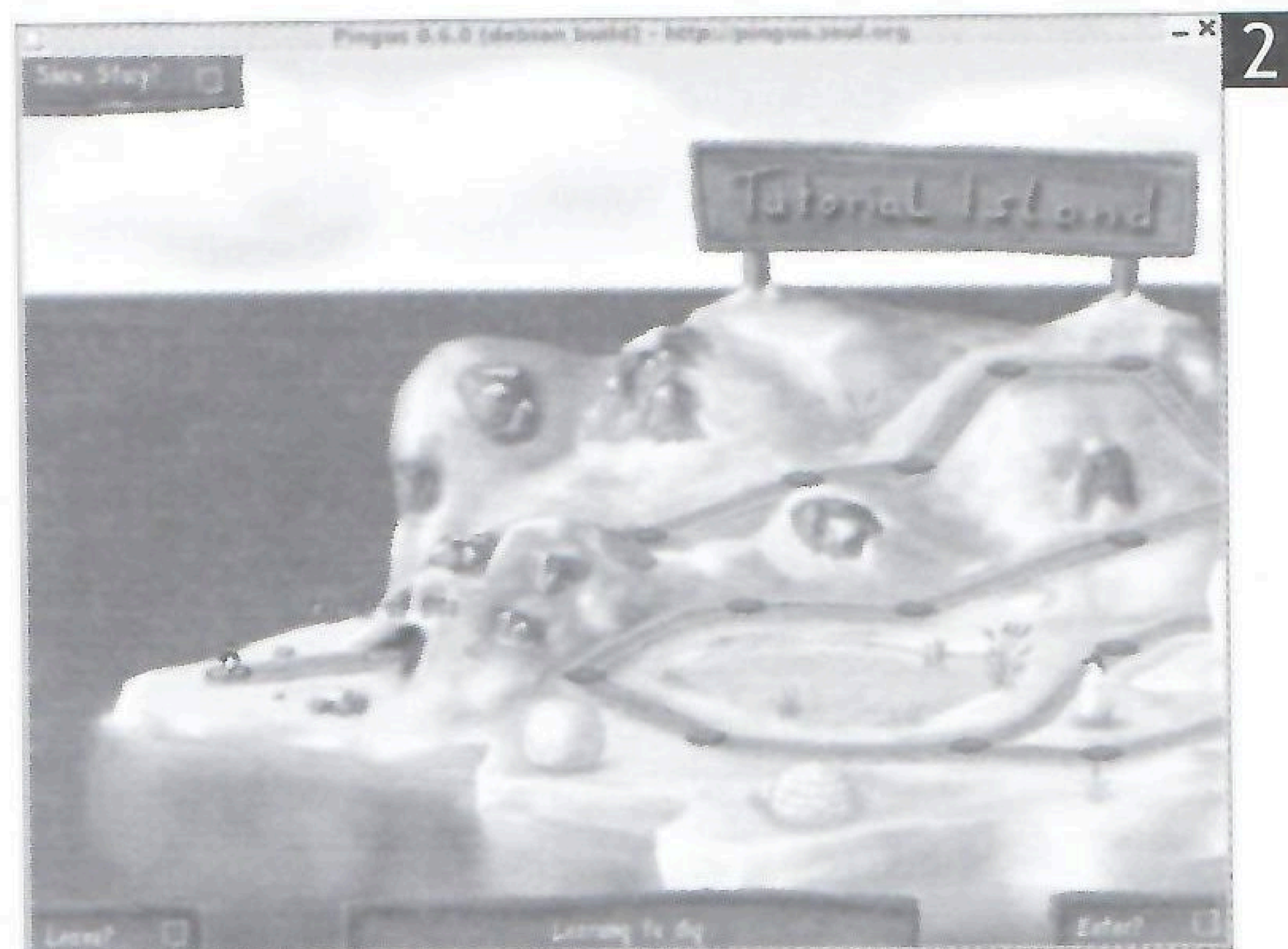
Elaboración de estrategias valorando objetivo y herramientas con las que se cuenta. Atención a las capacidades de este grupo, tú les deberás guiar pero ellos van a poner de su parte unas cuantas habilidades, más vale que sepas servirte de ellas cuando sea necesario, porque ellos van a confiar en ti hasta el final.

Primeros Pasos...

Para comenzar a jugar, haz clic sobre el pingüino que tiene el cartel *LETS GO!* **1**



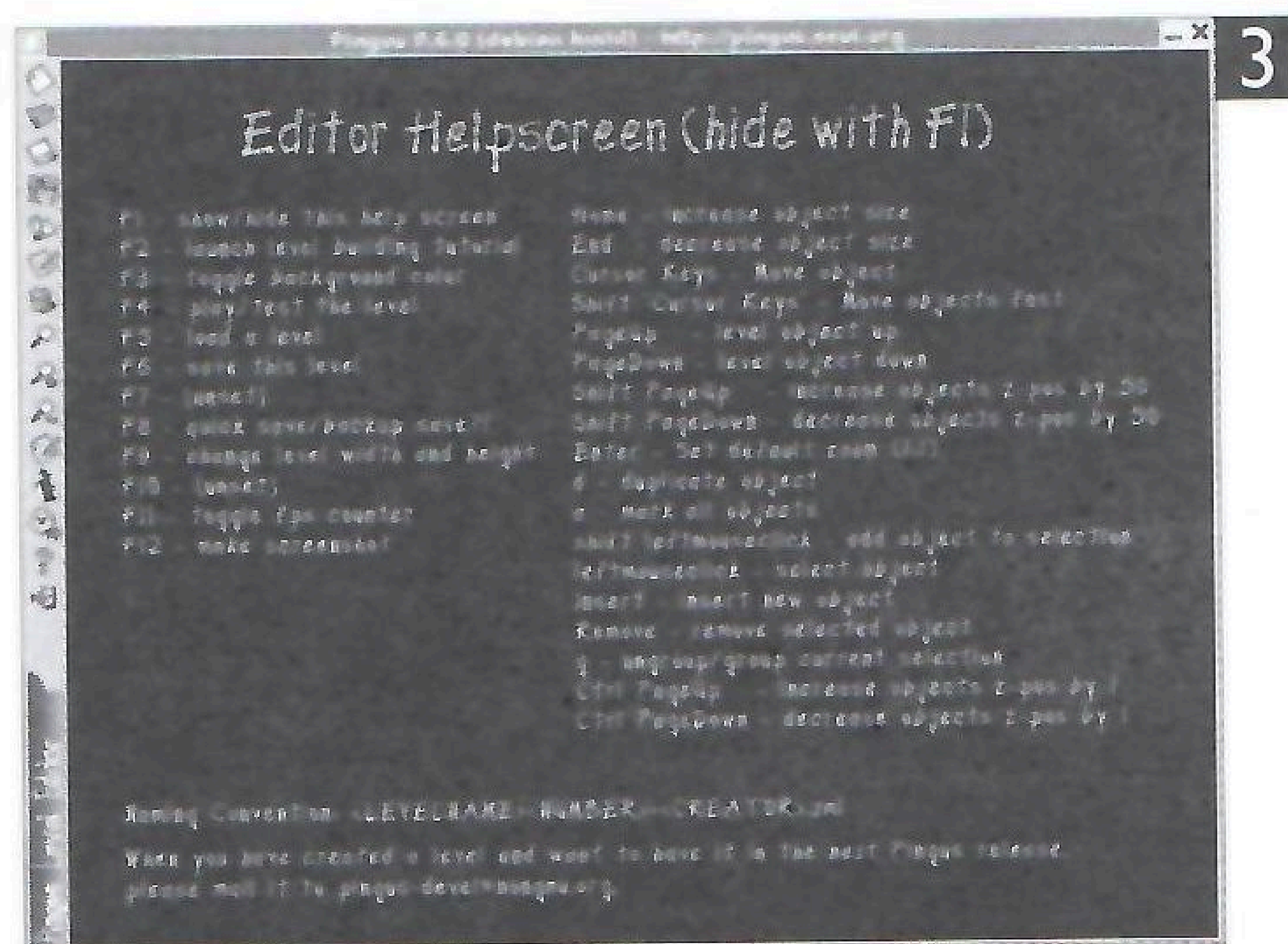




La primera misión consiste en superar un serie de pruebas en *Tutorial Island (Isla Tutorial)* 2. Tu primera prueba es *Learnig to dig* en la que aprenderás a utilizar a tus pingüinos como escavadores, la siguiente es *Float or Die* en la que descubrirás su habilidad para volar. En las demás pruebas del tutorial descubrirás que también puden saltar, utilizar explosivos, construir escaleras, etc. Y ahora, a salvar pingüinos.

Personalizar

Puedes crear nuevos niveles usando el editor si eliges la opción *Create a Level* de la ventana inicial 3.



Características Técnicas

Gráficos

Divertidos y atractivos.

Sonido

Música de fondo con ritmo y efectos especiales simpáticos.

Jugabilidad

Mecánica de juego sencilla.

Duración

Muchas horas de diversión.

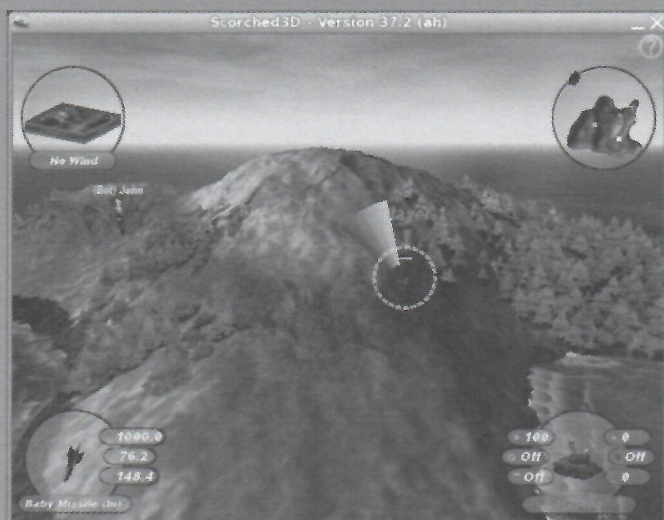
Valoración

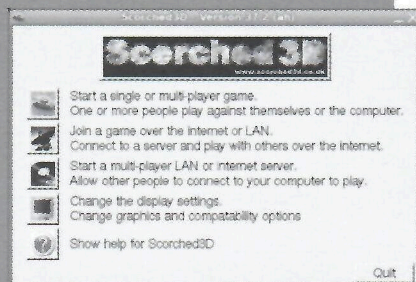
El juego no está completamente acabado y no dispone de muchos niveles jugables, pero el motor del juego esta listo. Tendrás suficiente para algunas horas de diversión.

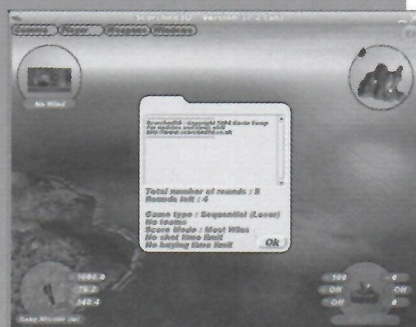
DESARROLLADO POR:

Autor: Ingo Ruhnke
Correo: grumbel@gmx.de
URL: http://pingus.seul.org

Scorched 3D







Scorched 3D es un juego de artillería con dos o más tanques que por turnos intentan destruir a sus oponentes. Eliges el ángulo, la dirección y la potencia de cada disparo. Si consigues vencer batallas, ganas dinero que puedes invertir en la compra de armas y accesorios. Pueden competir hasta 24 jugadores humanos o controlados por el ordenador.

Útil para...

Estudiar leyes físicas: movimientos parabólicos, fuerza de la gravedad, etc. si los oponentes te dan la oportunidad para ello. No olvides que el ordenador ya fué a la escuela y aprendió, sólo puedes ganarle sabiendo tanto como él.

Primeros Pasos...

La manera más sencilla de comenzar a jugar es elegir un juego con un solo jugador humano, seleccionando un nivel de habilidad muy bajo de los oponentes controlados por el ordenador. De esta forma, podrás aprender fácilmente el funcionamiento de Scorched 3D.



Sigue los siguientes pasos para iniciar una partida sencilla con un solo jugador humano:

1) En la primera ventana elige *Start a single* o *multi-player game*. Observa que en esta ventana puedes seleccionar varios tipos de juego, incluidos multi-jugador y de red **1**.

2) En la siguiente ventana, pulsa sobre la opción *Start an easy single player game.*

3) Ahora puedes escribir para cada jugador: su nombre, tipo de jugador (humano o controlado por el ordenador), modelo de tanque y equipo (si no quieres seleccionar ninguno, elige *None*).

Un poquito de paciencia..., el ordenador se tomará su tiempo para crear el primer nivel. Cierra el cuadro de diálogo pulsando en el botón *OK* **2** y a jugar...

Controles:

Del 1 al 0:	Vistas de la cámara.
Rueda del ratón:	Zoom.
Cursores:	Rotar y elevar el cañon del tanque.
+, - :	Aumenta y reduce la potencia de disparo.
Espacio:	Disparar.
Tabulador:	Selecciona el arma siguiente.
disponible.	
Escape:	Salir del juego.
P:	Activa o desactiva el paracaídas.
B:	Usar una batería.

Características Técnicas

Gráficos

Muy buenos, es necesaria una tarjeta gráfica 3D con soporte OpenGL para poder disfrutar de este excelente juego.

Sonido

Efectos especiales espectaculares, el ruido de las explosiones es tan realista que aconsejamos bajar el volumen de los altavoces para evitar denuncias por contaminación acústica.

Jugabilidad

La mecánica de juego es sencilla, tal vez lo más complejo sea la adquisición acertada de armas y accesorios.

Duración

Depende de la habilidad del jugador y el nivel de dificultad elegido.

Personalizar

Puedes cambiar opciones gráficas y de compatibilidad pulsando sobre *Change the display settings* en la ventana principal. En la siguiente ventana, eligiendo *Start a custom single or multi-player game*, es posible modificar muchos otros apectos del juego: número de jugadores y equipos, tipo de juego, cantidad de dinero disponible, fuerza del viento, configuración del terreno...

Valoración

Es un juego muy entretenido y adictivo. Una característica destacable es poder jugar en red local o Internet.

DESARROLLADO POR:

Autores: Gavin Camp, David Beleznay,
Ben Phipps, Joris Beugnies, Pharc, Cameron Smith
Correo: gcamp@scorched3d.co.uk URL: http://www.scorched3d.co.uk

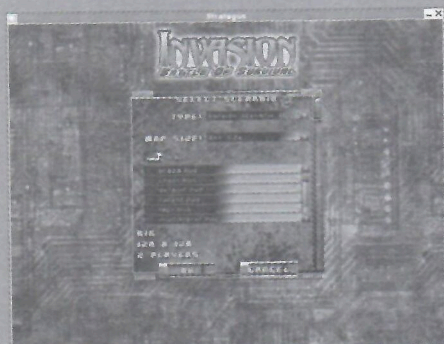
Stratagus



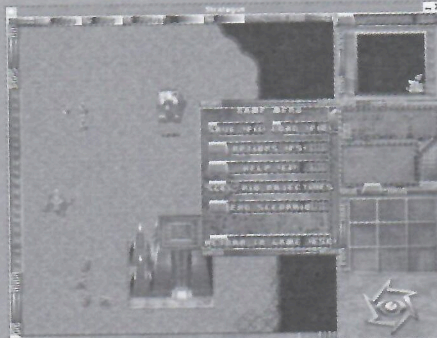
1



2



3



4

Stratagus es un juego de estrategia en tiempo real. Es posible jugar contra oponentes humanos en red local e Internet, o contra el ordenador.

Útil para...

Mejorar la habilidad espacial, memorizar datos y estimular la deducción lógica. Aquí hay que currarse absolutamente todo, y si no eres una mente organizadora tendrás que empezar a practicar, este es un buen sitio.

Primeros Pasos...

Para empezar a jugar tienes que elegir en la ventana principal alguna de estas opciones **1**:

- *Single Player Game:* jugar contra el ordenador.
- *Multi Player Game:* juego multijugador (red local o Internet).
- *Load Game:* carga una partida grabada.



Si has seleccionado la opción *Single Player Game*, puedes comenzar a jugar haciendo clic sobre el botón *Start Game* en la siguiente ventana 2. Puedes cambiar el escenario por defecto, pulsando sobre el botón *Select Scenario* 3.

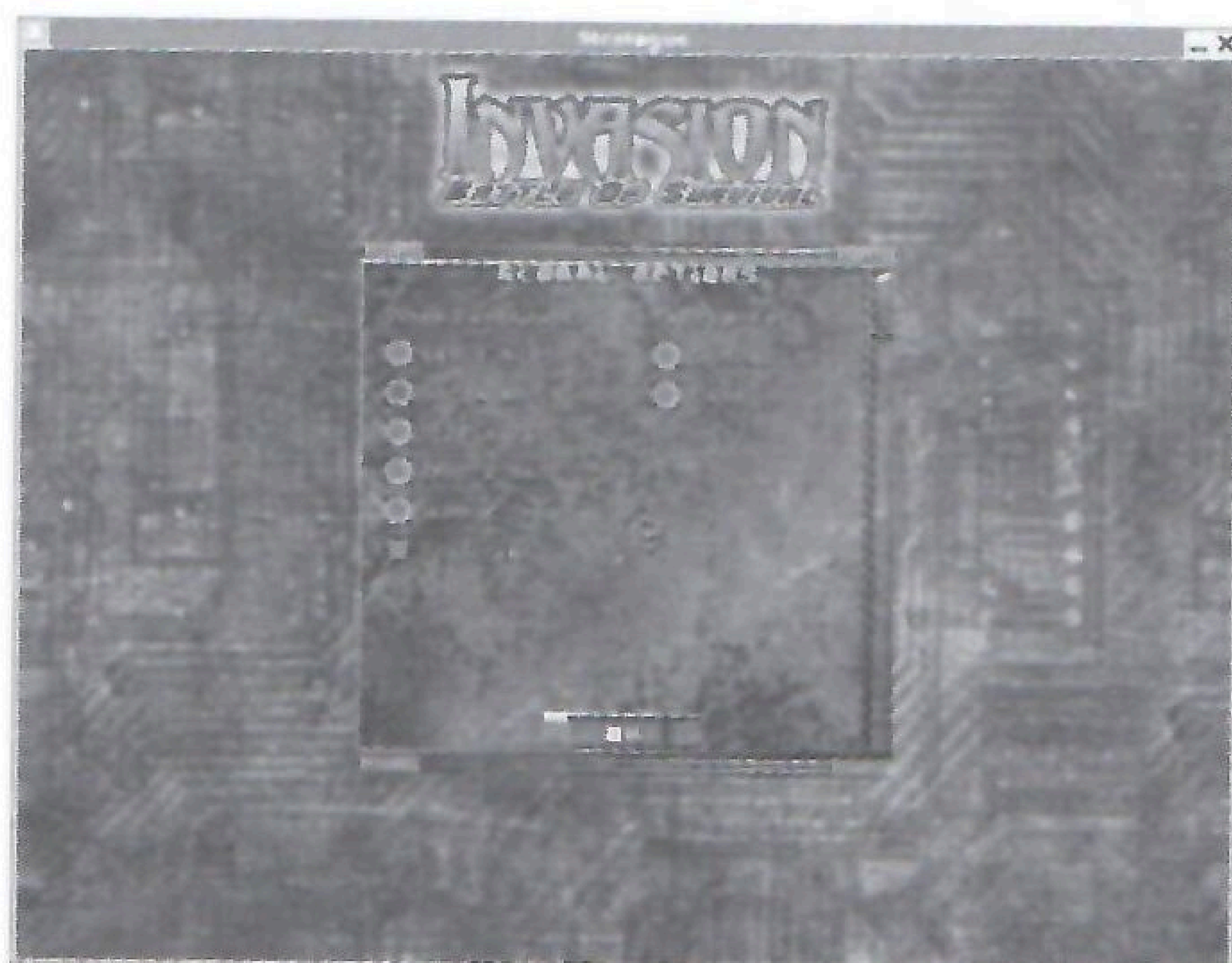
Para conocer los objetivos a cumplir en el escenario que hayas seleccionado, debes pulsar la tecla *F10* y hacer clic en *Scenario Objetives* 4.

Personalizar

Si pulsas sobre el botón *Options* en la ventana principal de Stratagus, puedes cambiar:

- La resolución de vídeo (*Video Resolution*).
- Activar o desactivar el modo pantalla completa (*Fullscreen*).
- Elegir el tipo de "niebla" (*Shadow Fog*).

Mientras estás jugando en el escenario seleccionado, si pulsas la tecla F5, puedes modificar:



- Las opciones de sonido (*Sound*).
- La velocidad del juego (*Speeds*).
- Algunas preferencias (*Preferences*).
- La diplomacia (*Diplomacy*).

Valoración

Recomendado para los aficionados a los juegos de estrategia en tiempo real.

Características Técnicas

Gráficos

Cumple con la calidad exigida en los juegos de estrategia real.

Sonido

Tanto la música de fondo como los sonidos especiales son atractivos.

Jugabilidad

Si conoces algún juego de estrategia en tiempo real, no tendrás ningún problema para dominar Stratagus. Para los novatos en este género, se echa de menos un tutorial.

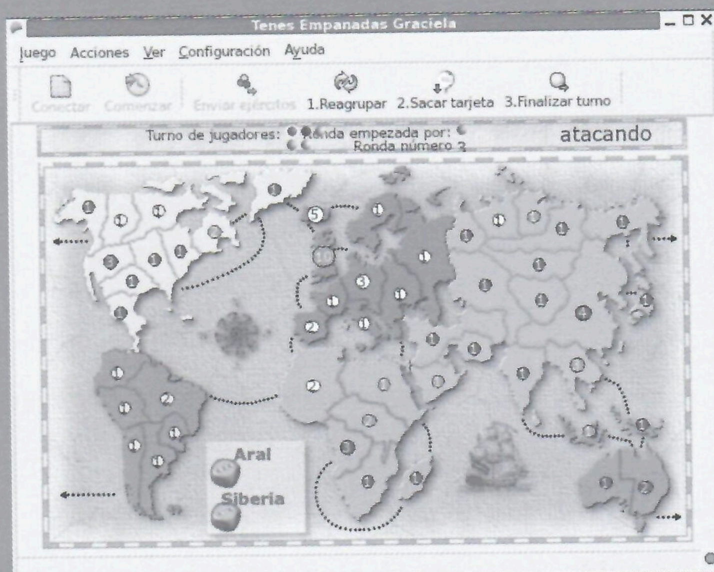
Duración

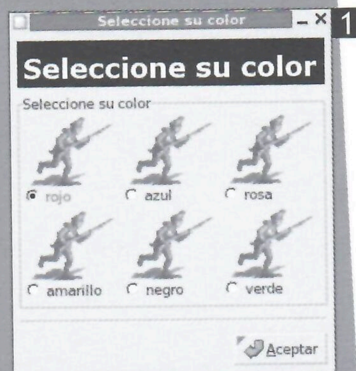
Variable, dependiendo del escenario elegido y de la destreza del jugador.

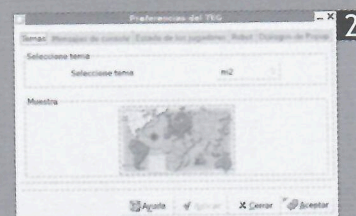
DESARROLLADO POR:

Autor: Jimmy Salmon, Russel Smith y Nehal Mistry.
Correo: jsalmon3@users.sourceforge.net; mr-russ@users.sourceforge.net; nehalmistry@users.sourceforge.net
URL: http://www.stratagus.org/

TEG







TEG, con acrónimo un tanto original de "Tenes Empanadas Graciela", es un juego de estrategia por turnos. Basado en el juego de tablero popular en sudamérica TEG (Táctica y Estrategia de la Guerra), y el TEG sigue o se basa en el popular juego Risk salvo que cambia mínimamente algunas reglas. El objetivo del juego es conquistar todos los países del mundo o cumplir tu misión secreta (si prefieres jugar con misión secreta). TEG permite el modo multijugador con un único ordenador y modo multijugador en red, en modo cliente-servidor.

Útil para...

Geografía a gran escala. Y más que un poco de estrategia, o serás desterrado inmisericordemente. La conquista del mundo no es fácil, incluso con la ayuda de la fortuna es imprescindible la habilidad de un estratega: cerebro frío y capacidad de cambio.

Primeros Pasos...

Para conectar al servidor, tienes que proporcionar algunos datos:

- Puerto del servidor: *2000*



- Nombre del servidor: *localhost* (si quieres jugar en tu ordenador)
- Nombre: *jose* (por supuesto, aquí escribes tu nombre...)
- Marcar la casilla *Lanzar servidor localmente*

Tras pulsar en *Aceptar*, aparece otra ventana en la que se nos pide que elijamos un color **1**. Son necesarios al menos dos jugadores, podemos añadir uno o más jugadores controlados por el ordenador con la opción de menú *Juego | Lanzar robot*. Tras hacer clic en el botón *Comenzar*, tienes que seleccinar el tipo de juego. El servidor distribuye todos los países aleatoriamente entre los jugadores, situando en cada país un ejército.

Para colocar los ejércitos por primera vez, debes esperar a que llegue tu turno. Tienes que repartir cinco ejércitos entre tus países. Una vez hecho ésto, haces clic en el botón *Enviar ejércitos*. Cuando tengas otra vez tu turno, colocas otros tres ejércitos en tus países. Una vez que todos los jugadores han situado los ocho ejércitos, podrás iniciar el ataque. Para atacar, tienes que seleccionar dos países: el país origen (tu país), y el país destino (de tu oponente). El país origen debe tener al menos dos ejércitos. Los países origen y destino deben ser fronterizos. Si el ataque tiene éxito, invades el país y colocas al menos un ejército en él.

Después de tu ataque, haz clic sobre el botón *1. Reagrupar* para redistribuir ejércitos entre tus países (deben ser fronterizos).

Tras finalizar los reagrupamientos deseados, tienes que pulsar en *2. Sacar tarjeta*.

Para terminar tu turno, debes hacer clic en el botón *3. Finalizar turno*. Acaba la partida cuando cualquiera de los jugadores ocupa 30 países o cumple los objetivos secretos.

Características Técnicas

Gráficos

Muy buenos.

Sonido

No tiene.

Jugabilidad

Si has jugado al Risk o juegos de tablero similares, no tendrás dificultades en seguir las reglas de TEG.

Duración

Depende de la habilidad de los jugadores.

Personalizar

Puedes cambiar algunos aspectos del juego en la opción *Configuración | Preferencias* **2**.

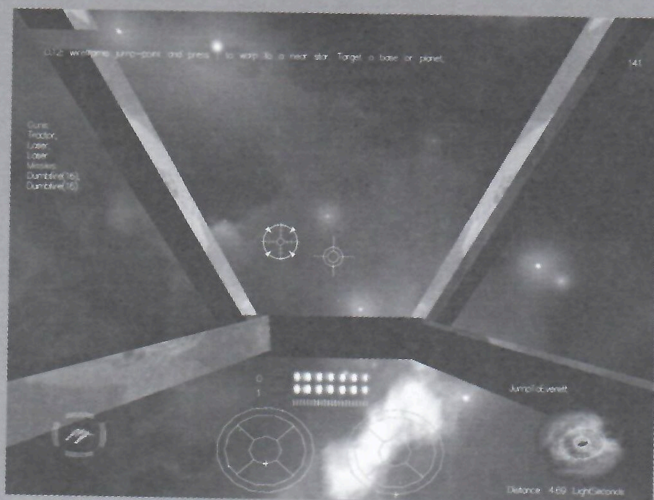
Valoración

Adaptación muy buena de un juego de tablero. Se echa en falta algo de música de fondo y algunos sonidos asociados a los eventos que ambienten el desarrollo del juego.

DESARROLLADO POR:

Autor: Ricardo Quesada
Correo: riq@corest.com
URL: http://teg.sourceforge.net

Vega Strike





1



2

Vega Strike es juego de simulación espacial en 3D. Tienes que cumplir diversas misiones por todo el universo, administrando sabiamente tus recursos e intercambiándolos con otros aventureros.

Útil para...

Como simulador de vuelo desarrolla la orientación espacial, coordinación y reflejos, y como juego de estrategia enseña a planificar como alcanzar un determinado objetivo.

Primeros Pasos...

Cuando inicies Vega Strike por primera vez, la primera pantalla de juego que verás será el Hangar, tu nave se encuentra al fondo. Si mueves el cursor por la pantalla, aparecerán dos opciones: *Launch* (despegar) y *Main Concourse* (acceso a la base) 1.



Si haces clic sobre *Main Concourse* **2** podrás acceder a:

- *Mission Computer:* Para seleccionar misiones y ver las últimas noticias.
- *The Bar:* Para echar un trago y conversar con algunos personajes...
- *The Cargobay:* Para comprar y vender mercancias.
- *Shipyards:* Para reparar tu nave o cambiarla por otra.

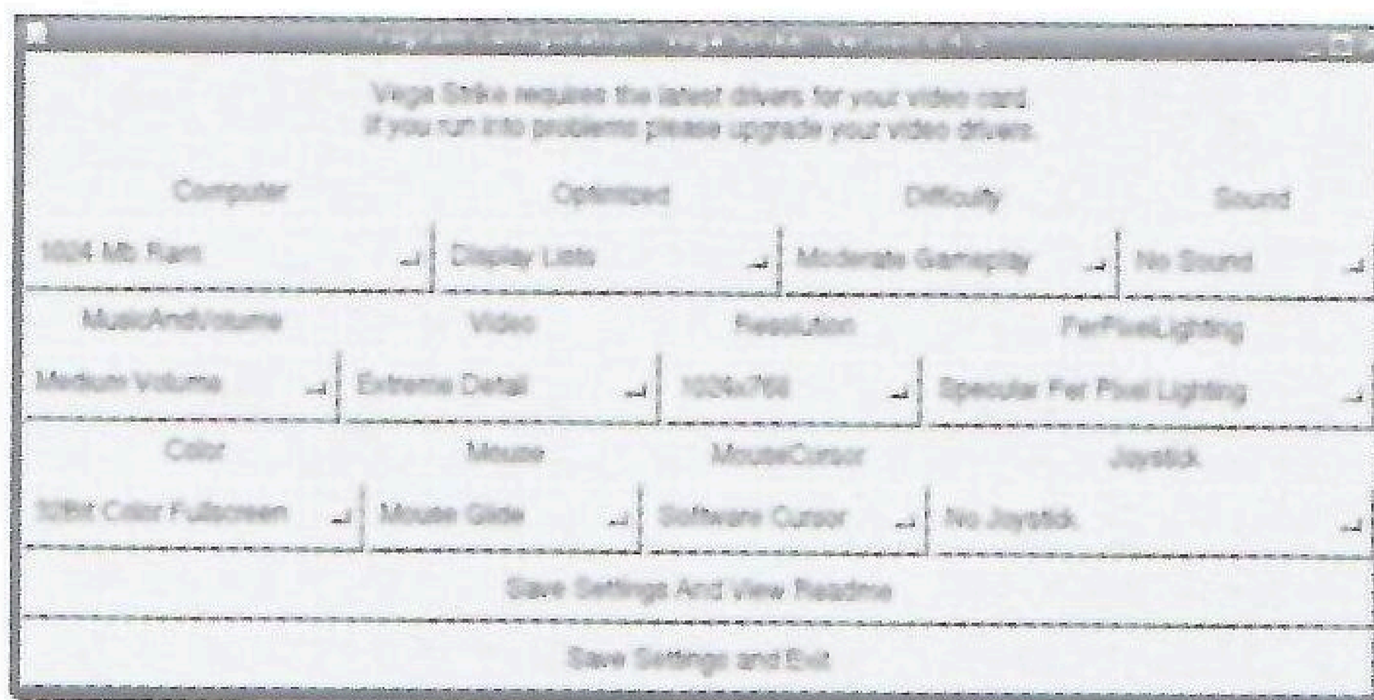
Una vez, hayas elegido la misión a cumplir, debes volver al Hangar, hacer clic sobre *Launch* y tu nave despegará. Para ocultar la ventana de información y ver al completo la cabina del piloto, pulsa *Shift + M*. Tienes tres formas de controlar el movimiento de tu nave: joystick, ratón y teclado (las teclas de cursor).

Teclas:

- +,-: Aumentar y reducir la velocidad.
- *Retroceso:* Parar la nave.
- *Y:* Cambiar entre *Modo Combate* y *Modo Vuelo.*
- *A:* Activar y desactivar el dispositivo *SPEC.*
- *D:* Aterrizar.

Personalizar

Puedes modificar algunas opciones de juego, ejecutando en un terminal *vsinstall* o *vssetup*.



Valoración

Se trata de un juego complicado de manejar.

Características Técnicas

Gráficos

Excelentes gráficos 3D. Para obtener un máximo rendimiento, se requiere una tarjeta gráfica aceleradora 3D.

Sonido

Música de fondo atractiva y sonidos especiales muy realistas.

Jugabilidad

Recomendado para amantes de los juegos de estrategia y simuladores de vuelo. Es necesario poseer amplios conocimientos de inglés.

Duración

Tienes aseguradas muchas horas de diversión...

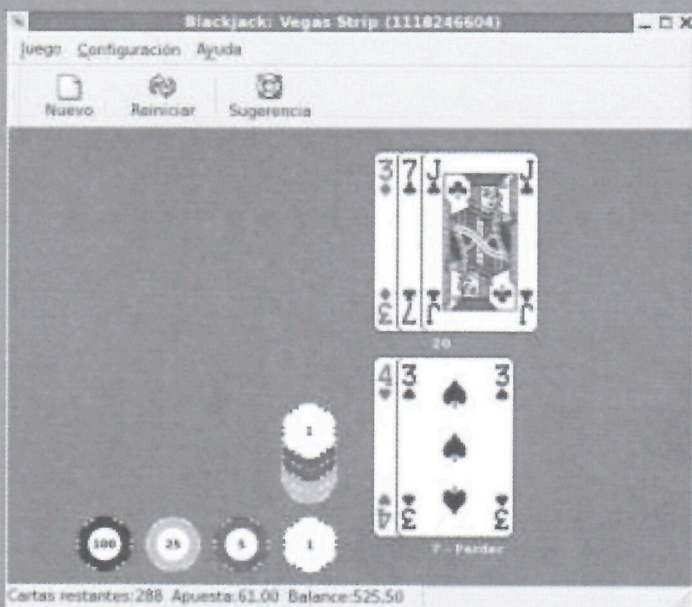
DESARROLLADO POR:

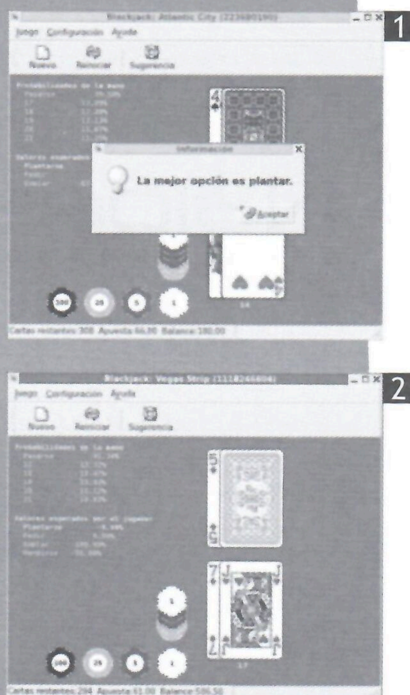
Autor: Daniel Horn, Alexander Rawass, Patrick Horn, Alan Shieh, H.E. Day y James Carthew
Correo: hellcatv@hotmail.com
URL: http://vegastrike.sourceforge.net

Naipes



Gnome Blackjack





Blackjack es el juego más habitual y famoso en los casinos. Los orígenes son desconocidos, se especula sobre el juego francés vingt-et-un ("veintiuno"), que a su vez... El vocablo blackjack hace referencia a dos cartas que sumen 21 (un as de cualquier figura o un diez). Continúa todavía en evolución y sus reglas varían como consecuencia del descubrimiento por parte de varios jugadores de mentalidad matemática de sus muchas posibilidades.

Gnome Blackjack es parte del paquete Gnome-games (16 juegos de diferente tipo) mantenido por GNOME.

Útil para...

Es realmente ameno y un reto limpio y honesto para las mentes matemáticas. En este caso el banquero es la máquina, y al no estar los otros 6 compañeros, se pierde su faceta social de hacer amistades... pero el juego es todo un ejercicio de destreza.



Primeros Pasos...

Se puede maximizar la pantalla. Los jugadores tienen control siempre de las manos que juegan. Antes de que se repartan las cartas, el jugador adelanta su apuesta. El juego se dirige a intentar un total lo más cercano posible al 21, pero sin sobrepasarlo. Todas las cartas tienen su valor; la jota, la dama, y el rey como 10, y los ases como 1 o como 11, dependiendo del criterio del jugador. En lo sucesivo, el «10» hace referencia a cualquier carta con valor 10. Las dos primeras cartas que se reciben dan al jugador un total comprendido entre 2 (1+1) y 20 (10+10) puntos. El jugador tiene cuatro opciones: plantarse, pedir nuevas cartas, dividir su juego cuando sus dos cartas valen lo mismo y doblar su apuesta. Si tras pedir más cartas sobrepasa el total de 21, pierde.

La botonería despliega diferentes opciones:

- En *Juego* se accede a *Juego nuevo*, *Reiniciar*, *Consejo* y *Salir* **1**.
- En *Ayuda* encontramos lo habitual: *Acerca de...*

En GNULinEx, entrar por *Aplicaciones/Juegos/* ó por *Menú Debian/Juegos/Cartas/*.

Personalización:

En *Configuración* es posible acceder a la barra de herramientas y a *Preferencias* **2**:

- Mostrar probabilidades de la mano
- Reparto rápido
- Escoger entre 4 tipos de reglas
- Escoger entre 2 tipos de cartas

Valoración

En todos los juegos de cartas es muy diferente jugar "para ganar" o jugar para "pasar el rato", es frecuente en Blackjack empezar del primer modo y pasar enseguida al segundo. Para jugar correctamente cada mano hay que ser hábil, es necesario familiarizarse con las tácticas más apropiadas para afrontar cada situación que pudiera presentarse, y esto no es fácil, es preferible ceñirse a unas pautas fijas de actuación... Para mentes competitivas.

Características Técnicas

Gráficos

Un nivel 2D un tanto pobre pero suficiente.

Sonido

Sin sonido.

Jugabilidad

"El 21" se ha jugado frecuentemente con soltura después de unos minutos de explicaciones, pero las probabilidades de ganar se muestran en relación directa al nivel de concentración. Existe la utilidad *Consejo*, así como la opción de *Mostrar probabilidades de la mano*. De los cuatro tipos de reglas, unas son más *duras* que otras...

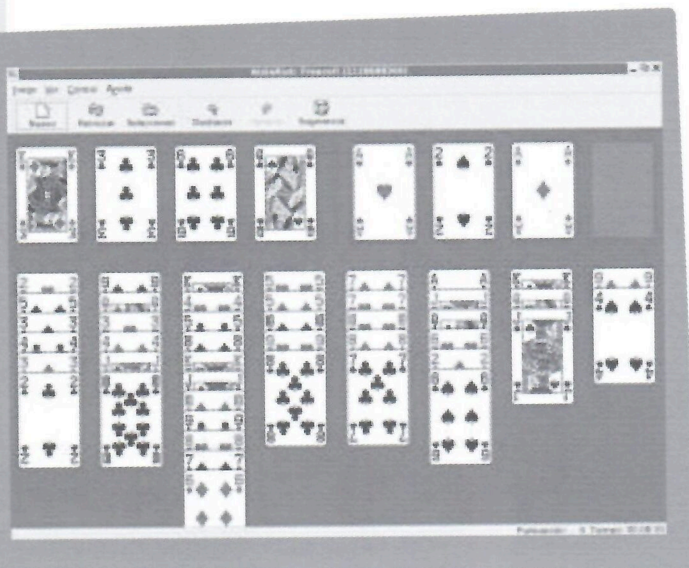
Duración

Depende del enganche del jugador, Blackjack pacientemente dará tantas manos como le pidamos.

DESARROLLADO POR:

Autor: William Jon McCann y Eric Farmer.
Correo: mccannwj@adcam.pha.jhu.edu
URL: http://www.gnome.org/projects/gnome-games/

Gnome freecell



Gnome Freecell da nombre a uno de los muchos tipos de juegos de cartas agrupados bajo la denominación Solitario. Integrado dentro del paquete de solitarios AisleRiot producido por Gnome, Aisleriot supone disponer de 72 variantes del Solitario, siendo Freecell una de ellas. Para los amantes de este entretenimiento, una gozada; dispone de ayudas, deshacer...

Gnome Freecell está integrado dentro del paquete de solitarios AisleRiot, que a su vez es parte del paquete Gnome-games (16 juegos de diferente tipo) mantenido por GNOME. Está traducido por Fco. Javier Serrador y otros.

Útil para...

Quizás el más universal de los juegos de cartas no necesita presentación, el *Solitario* (en sus 72 variantes), es utilizado para entretener, agilizar la mente, matar el rato, huir de los malos rollos mentales...

Primeros Pasos...

Se puede maximizar la pantalla. La botonería despliega diferentes opciones:

- En *Juego* se accede a *Juego nuevo, Reiniciar, Seleccionar tipo de solitario, Estadísticas* y *Salir.*
- En *Ver* es posible acceder a la *Barra de herramientas* y a *Tipo de cartas* (*Bonded* o *Paris*).
- En *Control* encontramos *Pulsar para mover, Deshacer* y *Consejos,* alguna vez memorables, como *"El juego no tiene solución".*
- En *Ayuda* hay *Manual de Aisleriot* y *Manual de Freecell* en inglés y el habitual *Acerca de.*

Veamos algunos de los 72 tipos:

- *Agnes:* 4 pilas de fundación vacías, 7 montones de cartas con una carta vista por montón, y posibilidad de barajar las que se tienen (dar rondas). Hay que rellenar las 4 pilas de fundación empezando por el 8. Los montones se hacen con escaleras del mismo color.



- *Auld lang syne:* tiene 4 pilas de fundación con los 4 ases colocados, 4 montones de una carta vista. Se van barajando los montones y colocándolos ordenados sobre los ases.
- *Bakers dozen:* tiene 4 pilas de fundación vacías, 13 montones de cartas vistas, se pueden hacer escaleras con el mismo y distinto color.
- *Bakers game:* 4 pilas de fundación vacías, 8 montones de cartas vistas y 4 reservas vacías; al llenar éstas se acaba el juego. Sólo se pueden hacer escaleras con el mismo palo.
- *Beleaguered castle:* 4 pilas de fundación con los ases colocados, 8 montones con cartas vistas.
- *Bristol:* tiene 4 pilas de fundación vacías , 8 montones de cartas vistas y 3 reservas vacías cuando se llenan estas se acaba el juego. Se pueden hacer escaleras con igual y distinto color.
- *Camelot:* Se tiene 16 reservas vacías en filas de 4, de manera que sólo pueden albergar cartas del mismo palo. Las cartas se reparten de una en una.
- *Canfield:* tiene 4 pilas de fundación vacías, 4 montones de una carta vista y una reserva con una carta. Se pueden hacer escaleras de distinto color. Sobre las pilas de fundación se empieza con el 10 de cada palo.
- *Chessboard:* tiene 4 pilas de fundación vacías, 10 montones de 5 cartas vistas. Se pueden hacer escaleras de distinto color. Sobre las pilas de fundación se empieza poniendo el 10 de cada palo.

En GNULinex, entrar por *Aplicaciones/Juegos/Cartas/Solitario Freecell* que abre por defecto el *AisleRiot* por el juego Freecell o por Menú D*ebian/Juegos/Cartas/Gnome Freecell*, que abre lo mismo: *Aisleriot* por el juego Freecell.

Personalizar

Se puede seleccionar el tipo de solitario que desea jugar y el diseño del reverso de las cartas.

Características Técnicas

Gráficos

Un nivel 2D eficaz, no hay nada como un tapiz...

Sonido

Sin sonido.

Jugabilidad

La opción de ayuda, integrada en todos los juegos, se convierte en la perdición de las mentes permanente o temporalmente perezosas o impacientes. Como es previsible unos son más fáciles que otros... Freecell no es el más difícil.

Duración

De unos segundos a muchos minutos, cada *Solitario* es un volver a empezar.

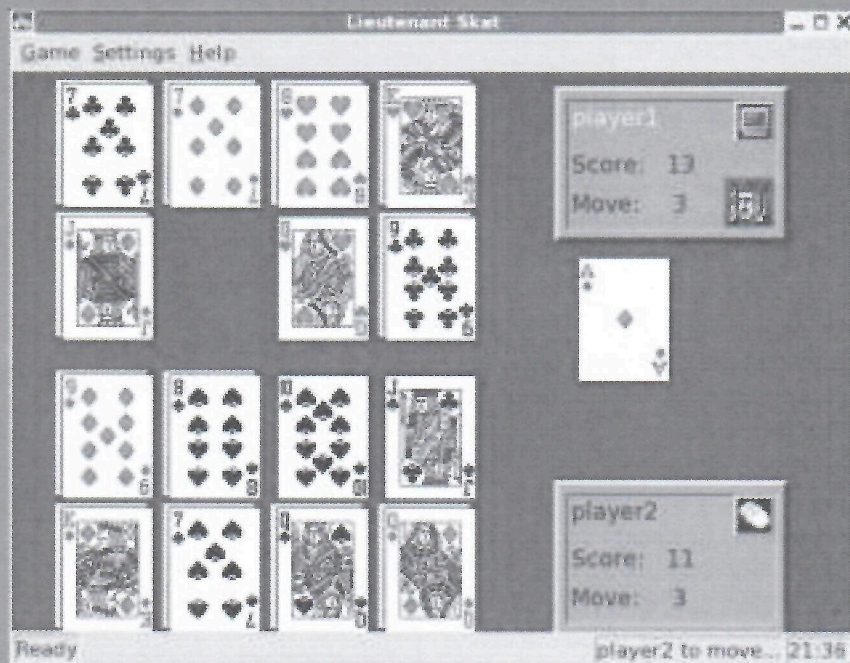
Valoración

Una nueva oportunidad de derrotar a la suerte a base de astucia...en todos los juegos de cartas es muy diferente jugar "para ganar" o jugar para "pasar el rato", la posibilidad de enfrentamos a nosotros mismos sin testigos siempre es atractiva.

DESARROLLADO POR:

Autor: Jonathan Blandford. Correo: jrb@redhat.com
URL: http://www.gnome.org/projects/gnome-games/

Kde Lieutnant Skat



Lieutnant Skat es un juego de cartas para 2 jugadores humanos (es posible que los ordenadores participen), de acuerdo con las reglas del German Offiziersskat. De origen alemán, tiene como base elementos de distintos juegos de naipes. Hay 4 palos con 8 naipes cada uno, cada color tiene sus cartas con diferentes valores: As (11 puntos), Diez (10 puntos), Rey (4 puntos)... hasta los 120 puntos de la baraja completa. Cada jugador dispone de 16 cartas e intenta ganar más puntos que su oponente: esto se hace jugando con las cartas una a una e intentando superarla con las cartas de que se dispone. Es posible el juego en red para múltiples jugadores.

En www.ispaworld.org/chile/Reglamento-2004.pdf se encuentra el Reglamento Internacional de Skat en español (formato pdf, 28 páginas). Lieutnant Skat es parte del paquete kdegames mantenido por KDE (http://www.kde.org/kdegames/). Junto con Kpoker y KPatience forman el triunvirato KDECardgames.



Útil para...

Como juego de cartas de estrategia, donde los errores se pagan caros, Lieutnant Skat es un juego cuya complejidad exige una cierta concentración, y aquí está su principal utilidad.

Tiene su interés el trío formado por el usuario, el oponente y el ordenador.

Primeros Pasos...

Se puede maximizar la pantalla. La botonería despliega diferentes opciones:

- En *Game* se accede a *Cerrar juego*, *Borrar las estadísticas del juego*, *Salir*.
- En *Help* encontramos lo habitual: *Acerca de...*

En GNULinEx, entrar por *Inicio/Ejecutar un Programa*, teclear *lskat*.

Personalizar

En *Settings* escoge tipo de jugadores (si el jugador 1 y 2 son jugadores presentes, el ordenador o jugadores en red), el nivel de dificultad (3 niveles), y el diseño para anverso y reverso de las cartas de entre diez opciones. También puedes personalizar los nombres de los jugadores y configurar los atajos por teclado.

Características Técnicas

Gráficos

Resuelve sin grandes derroches de imaginación, se percibe más un diseño por y para adultos.

Sonido

Sin sonido.

Jugabilidad

Sin tratarse de un juego dificultoso, su curva de aprendizaje es muy regular. Engancha a todas las edades.

Duración

Impredecible, desde un ratino hasta largas y grupales tardes domésticas...

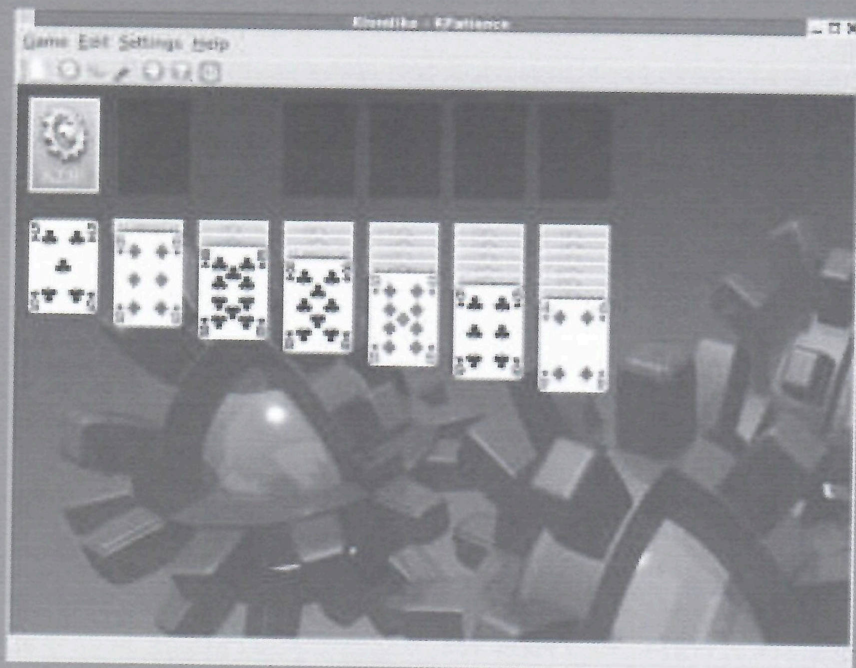
Valoración

Es más frecuente su uso entre adultos, pero al tratarse de un juego factible en la red los usuarios son cada vez más jóvenes. Es una gran herramienta para hacer amistades (y enemistades) en la red y en la mesa, y eso siempre es interesante.

DESARROLLADO POR:

Autor: Martin Heni.
Correo: martin@heni-online.de
URL: http://www.heni-online.de/linux/linux.html

Kde Patience



KPatience es una colección de solitarios de todas las partes del mundo. Incluye Klondike, Freecell, Forty and Eight.. Dentro de cada tipo de Solitario, el usuario tiene numerosas opciones configurables, algunas son relativas al uso y otras a la presentación.

KPatience es parte del paquete kdegames mantenido por KDE. Junto con Kpoker y KLieutnant Skat forman el triunvirato KDECardgames.

Útil para...

Entretenerse sin compañía. Permite mantener los procesos mentales en un nivel controlado por el usuario, por eso en ocasiones se utiliza para relajar una mente acelerada y en otras para agilizar una actividad mental escasa.



Primeros Pasos...

Se puede maximizar la pantalla. La botonería despliega diferentes opciones:

- En *Game* se accede a *Nuevo, Abrir, Abrir reciente, Escoger juego, Reiniciar juego, Recibir una pista, Visualizar una demo* y *Salir.*
- En *Edit* es posible *Deshacer.*
- En *Help* encontramos lo habitual: *Acerca de...*

En GNULinEx, entrar por *Inicio/Ejecutar un Programa*, teclear *kpat.*

Personalizar

En *Settings* puedes:

- Escoger tipo de solitario (entre 18),
- Seleccionar el diseño para anverso y reverso de las cartas de entre 10 opciones,
- Cambiar el fondo, cargar animación al iniciar y activar ayudas.

Valoración

Su utilidad como entretenimiento está demostrada, cultiva la paciencia, desarrolla habilidades mentales nada baladís. Muchos adultos lo utilizan como "ruido de fondo" para pensar en otras cosas. Personalidades introspectivas encuentran aquí una manera de detener su ruido mental.

Características Técnicas

Gráficos

Resuelve sin grandes derroches de imaginación, se percibe más un diseño por y para adultos, sin embargo KPatience engancha a cualquier edad.

Sonido

Sin sonido.

Jugabilidad

Existen diferencias de unos solitarios a otros, en cualquier caso KPatience se muestra paciente y generoso, de modo que el usuario maneja el juego desde el principio sin complejos. Existe además en *Settings* la opción *Enable Autodrop* que activa una utilidad para mostrar pistas (*Hints*) cuando son solicitadas: se oscurecen las cartas que "debiera" mover el usuario.

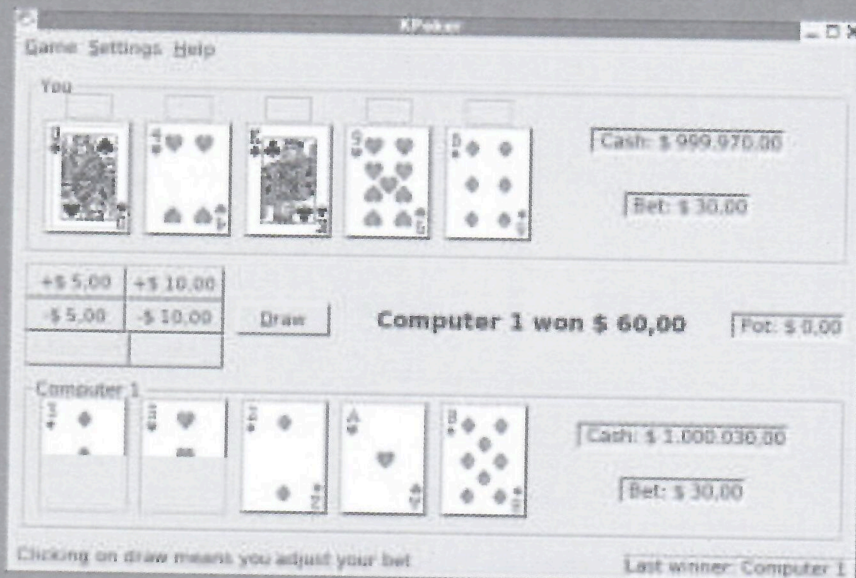
Duración

Desde un ratino hasta largas tardes de lluvia...

DESARROLLADO POR:

Autor: Paul Olav Tvete. También Stephan Kulow, Mario Weilguni...
Correo: paul@trolltech.com
URL: http://www.kde.org/kdegames/

Kde Poker



KPoker, a un solo descarte, sin comodines y contra la máquina. Son modificables la cuantía del depósito de partida y las magnitudes de las apuestas mínima y máxima. Como la máquina sabe lo que llevas no es recomendable ir de farol. Realmente es un poco pardilla: nunca va de farol, si en su primera mano tiene buenas cartas apostará fuerte... etc: no tiene ninguna malicia.

KPoker es parte del paquete kdegames mantenido por KDE. Junto con Kpatience y KLieutnant Skat forman el triunvirato KDECardgames.

Útil para...

Iniciarse en este juego. Trabaja a un nivel de razonamiento más matemático o estadístico que habilidoso o creativo. Permite aprender a valorar tus cuantías y tus pérdidas: potenciar las ganancias sin perder. La "personalidad" del contrincante induce posiciones prudentes o conservadoras.



Primeros Pasos...

Se puede maximizar la pantalla. Inicialmente el juego pregunta por datos necesarios para jugar: número de jugadores, cuantía económica de partida, nombre del oponente (siempre el ordenador). Y después carga la pantalla de juego donde:

- En *Game* es posible pedir un *Juego nuevo*, *Guardar* o *Salir*.
- En *Help* encontramos lo habitual: *Acerca de...*

Para la ejecución del póquer en su forma más tradicional el jugador tiene por botones la opción de igualar la apuesta o de doblarla, definir la cantidad a apostar...

En GNULinEx, entrar por *Inicio/Ejecutar un Programa*, teclear *kpoker*.

Personalizar

En *Settings*: mostrar las barras de menú y de estado, sonido, activar el parpadeo de las cartas ganadoras, ajustar apuesta por defecto, configurar los atajos de teclado, el reverso de las cartas y otras opciones de Kpoker (Nº de apuestas, apuesta máxima y apuesta mínima) .

Valoración

Esta variante del clásico póquer tiene unos curiosos efectos transversales como se ha comentado más arriba: jugar y ganar (ejem) induce habitualmente una inesperada actitud prudente y conservadora en el usuario.

Características Técnicas

Gráficos

Siendo correcto en su planteamiento visual, no es lo que más atrae de Kpoker.

Sonido

Muy básico.

Jugabilidad

Partiendo de que se conocen las combinaciones posibles puntuables (el juego no informa de ello), tiene un funcionamiento intuitivo. Sus opciones son básicas. KPoker presenta a un contrincante realmente honesto. Al tener un solo descarte no es habitual engancharse largo rato.

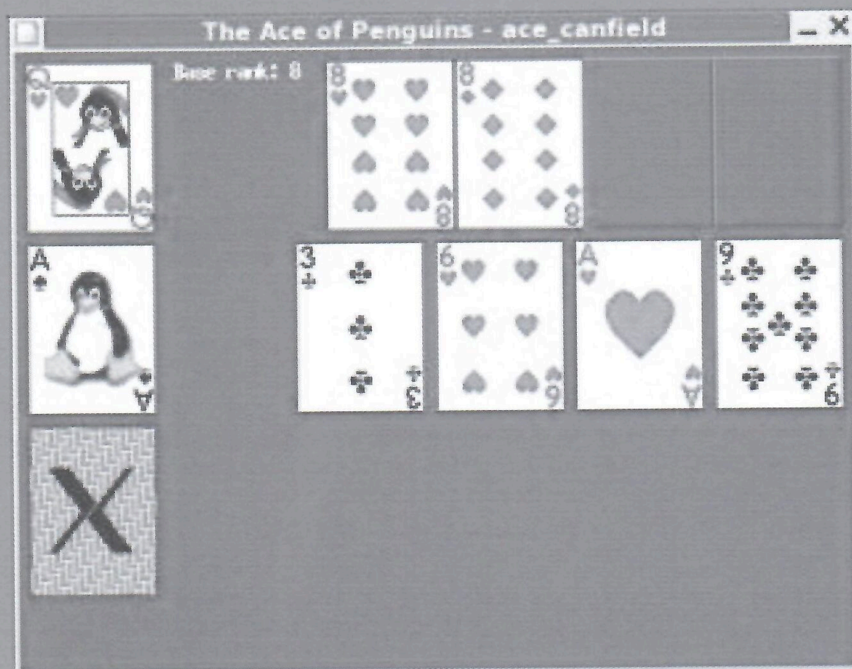
Duración

Breve, lo que frecuentemente mantiene al usuario más tiempo del previsible es el juego de adivinar la "mentalidad" del oponente cibernético.

DESARROLLADO POR:

Autor: Jochen Tuchbreiter y Andreas Beckermann.
Correo: whynot@mabi.de y b_mann@gmx.de
URL: http://www.kde.org/kdegames/

Penguin Canfield



Penguin Canfield está integrado dentro del paquete de juegos Ace of Penguins, el cual incorpora 10 juegos diferentes. Canfield es un tipo de solitario también presente en el paquete de Solitarios denominado AisleRiot desarrollado por Gnome. Podemos decir así que este Solitario Penguin Canfield de Ace of Penguins es un poco más austero, pero para gustos...

Penguin Canfield está integrado dentro del paquete de juegos Ace of Penguins, que incluye: *freecell, golf, mastermind, merlin, minesweeper, pegged, solitaire, canfield, taipei* (¡con editor!), *y thornq*.

Existen otras versiones del Canfield en *bsdgames* y en *gnome-games*.

Es posible crear un Lanzador ejecutando *ace_canfield* presente en *usr/games*



Útil para...

Quizás el más universal de los juegos de cartas no necesita presentación, el *Solitario* es utilizado para entretener, agilizar la mente, matar el rato, evadirse...

Primeros Pasos...

No hay opciones de menú ni configuración posible, sencillamente avisa cuando la jugada que se pretende es incorrecta:

Canfield tiene 4 pilas de fundación vacías, 4 montones de una carta vista y una reserva con una carta. Se pueden hacer escaleras distinto color. Sobre las pilas de fundación se empieza poniendo el 10 de cada palo.

En GNULinEx, entrar por *Inicio/Ejecutar una Aplicación/ace_canfield*

Personalizar

Nada configurable.

Valoración

Una nueva oportunidad de derrotar a la suerte a base de astucia...en todos los juegos de cartas es muy diferente jugar "para ganar" o jugar para "pasar el rato", la posibilidad de enfrentamos a nosotros mismos sin testigos siempre es atractiva.

Características Técnicas

Gráficos

Un nivel 2D muy sencillo, tampoco puede ocupar la pantalla completa.

Sonido

Sin sonido.

Jugabilidad

No hay ayuda, ni opciones configurables, o sabes jugar a este solitario o aprendes. Avisa si la jugada es incorrecta.

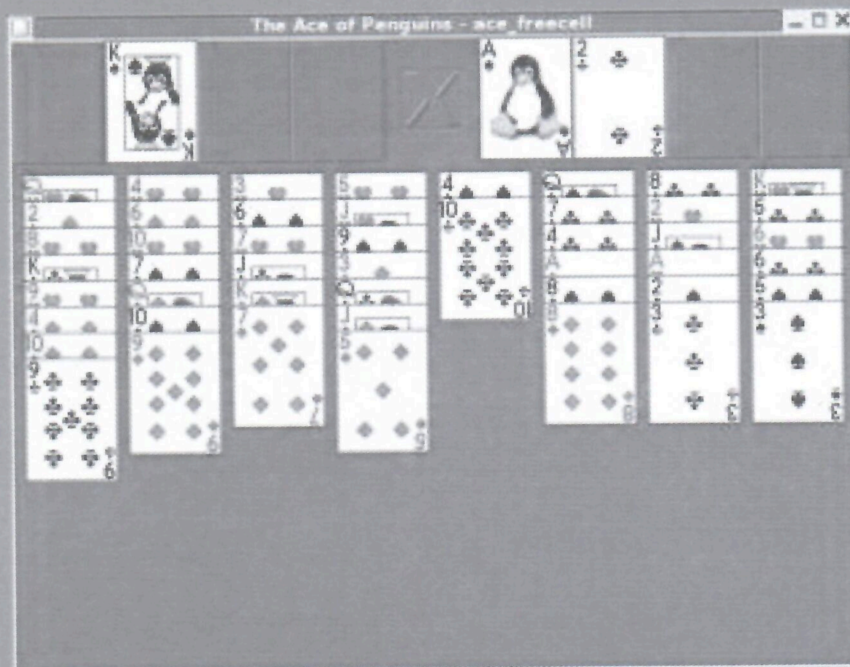
Duración

De unos segundos a muchos minutos, cada *Solitario* es un volver a empezar.

DESARROLLADO POR:

Autor: Martin Delorie y Martin Thornquist
(Ace of Penguins, desarrollado por Martin Delorie)
Correo: djgpp@delorie.com y martint@ifi.uio.no
Penguin Canfield está integrado dentro del paquete de juegos Ace_of_peguins
URL: http://www.delorie.com/ http://freshmeat.net/projects/theaceofpenguins/
http://www.solitairecentral.com/games/delorie.html

Penguin Freecell



Integrado dentro del paquete de juegos Ace of Penguins, que incorpora 10 juegos diferentes. Freecell es un tipo de solitario también presente en el paquete de Solitarios denominado AisleRiot desarrollado por Gnome. Podemos decir así que este Solitario Penguin Freecell de Ace of Penguins es un poco más austero, pero para gustos...

Existen otras versiones del Freecell en *bsdgames* y en *gnome-games*. Es posible crear un Lanzador ejecutando *ace_freecell* presente en *usr/games*

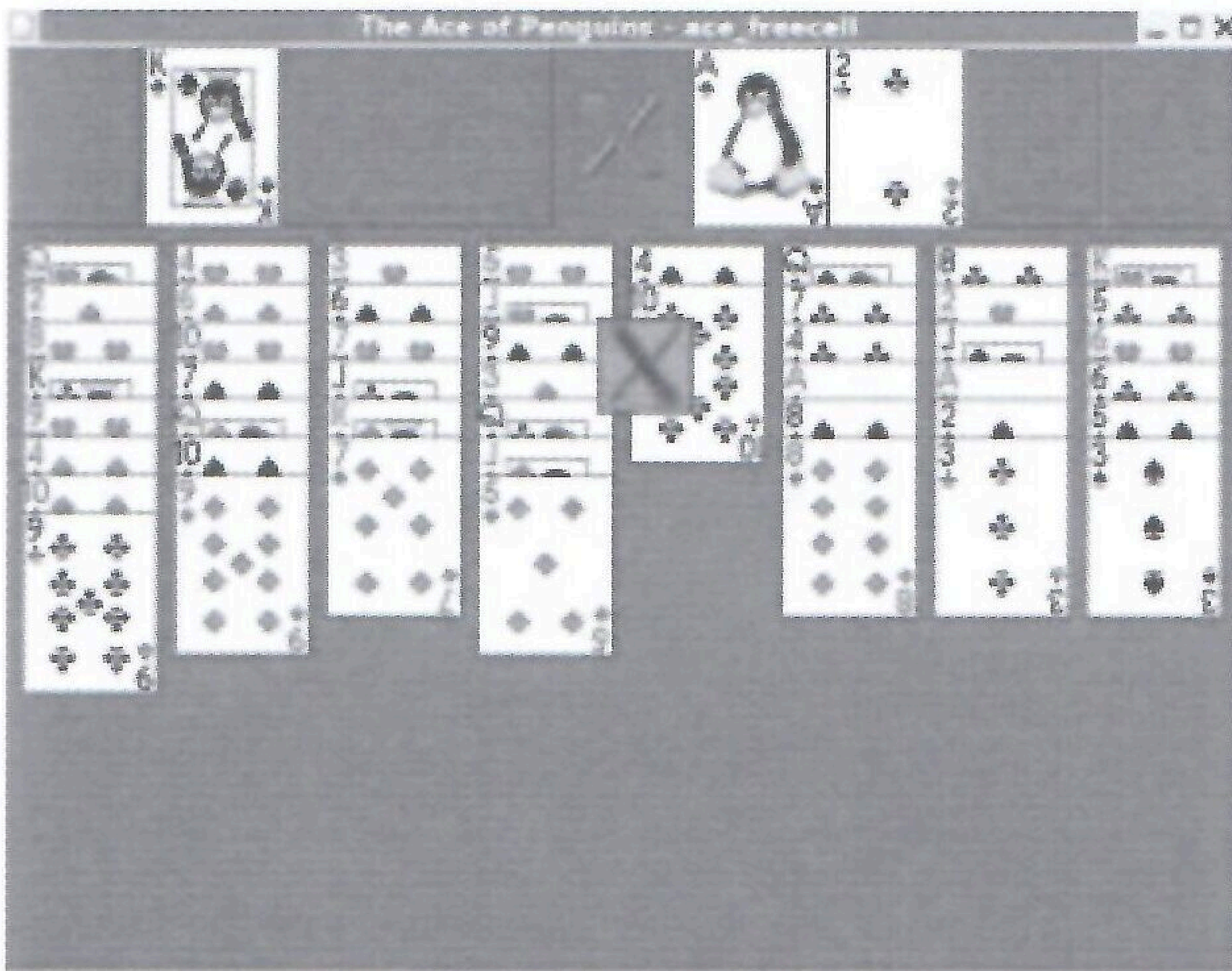
Útil para...

Quizás el más universal de los juegos de cartas no necesita presentación, el *Solitario* es utilizado para entretener, agilizar la mente, matar el rato, evadirse...



Primeros Pasos...

No hay opciones de menú ni configuración posible, sencillamente avisa cuando la jugada que se pretende es incorrecta:



Características Técnicas

Gráficos

Un nivel 2D muy sencillo, Puede ocupar la pantalla completa.

Sonido

Sin sonido.

Jugabilidad

No hay ayuda, ni opciones configurables, o sabes jugar a este solitario o aprendes. Tampoco es para tanto, ¿eh?. Avisa si la jugada es incorrecta.

Duración

Tremendamente flexible, justo el tiempo que le quiera dedicar el jugador.

Freecell tiene 4 pilas de fundación vacías, 8 montones de cartas vistas y 4 reservas de una carta vacías. Sólo se pueden hacer escaleras de distinto color. Sobre las pilas de fundación se empieza poniendo el As.

En GNULinEx, entrar por *Inicio/Ejecutar una Aplicación/ace_freecell.*

Personalizar

Sin posibilidades.

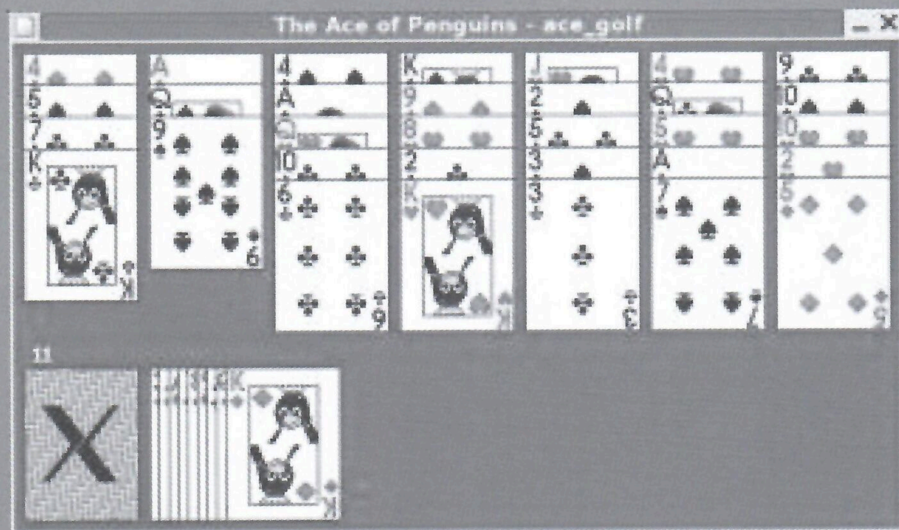
Valoración

Freecell es, de los distintos tipos de solitarios, de los más fáciles de resolver.

DESARROLLADO POR:

Autor: D.J. Delorie. Penguin Freecell está integrado dentro del paquete de juegos Ace of Penguins, desarrollado por Martin Delorie.
Correo: djgpp@delorie.com
URL: http://www.delorie.com/ http://freshmeat.net/projects/theaceofpenguins/
http://www.solitairecentral.com/games/delorie.html

Penguin Golf



El paquete de juegos de cartas Ace of Penguins, incorpora Penguin Golf, un tipo de Solitario realmente duro, la fortuna demuestra una y otra vez que no hay nada que hacer si se la ignora. Golf se encuentra también en el paquete Gnome-games, la versión que aquí se presenta es más limitada en sus opciones que la de Gnome, pero se puede probar.

Penguin Golf está integrado dentro del paquete de juegos Ace of Penguins, que incluye: *freecell, golf, mastermind, merlin, minesweeper, pegged, solitaire, canfield, taipei* (¡con editor!), *y thornq*.

Útil para...

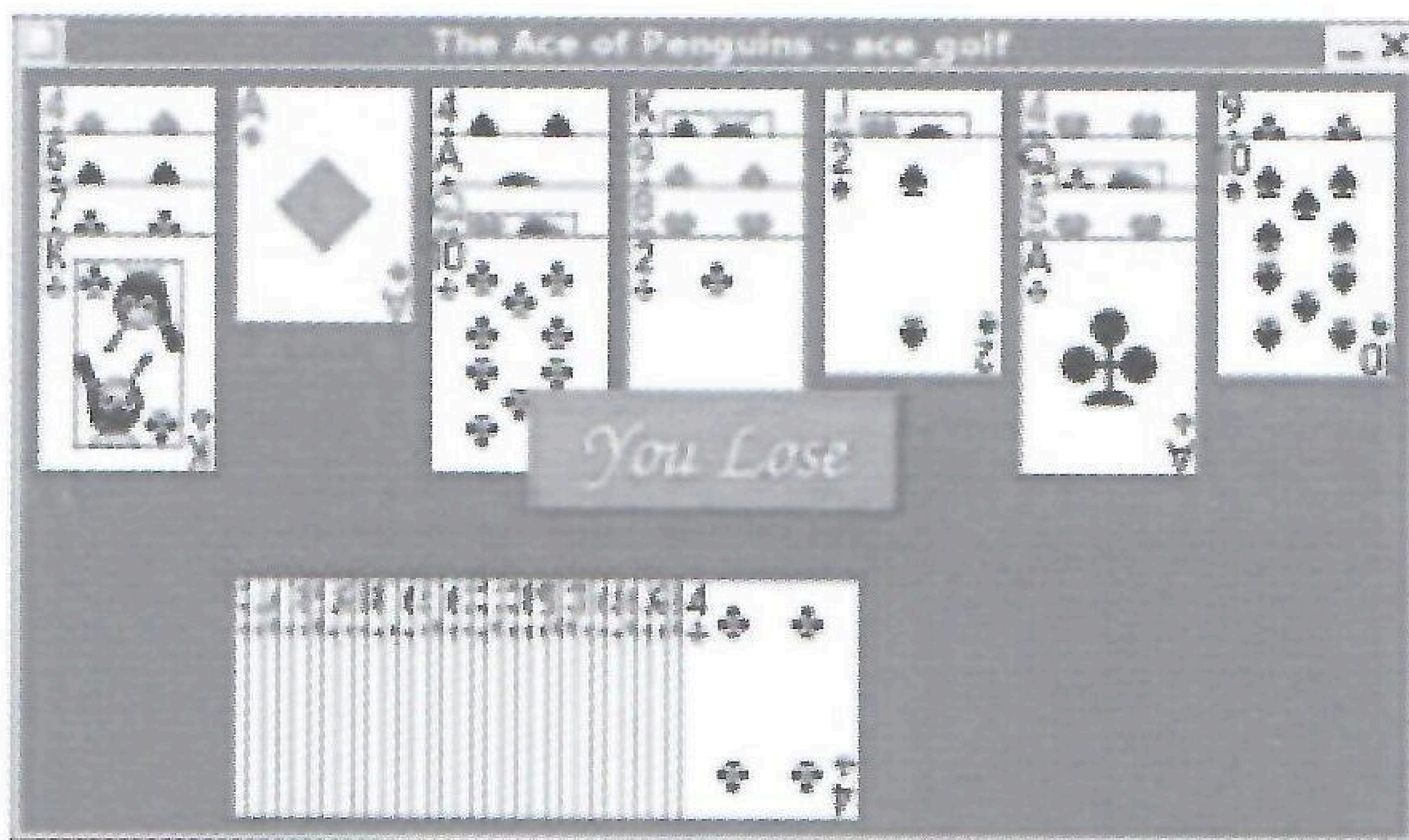
Entretener la mente sin suponer grandes esfuerzos, es un *Solitario* más, aunque en este caso el jugador tiene poco margen para operar con astucia. Está bien para los que crean que resuelven todos los solitarios sin esforzarse.



Primeros Pasos...

Ni menús ni configuración posible, sólo se observa de vez en cuando, a modo de ayuda, una punta de flecha bajo un montón, dando la pista de que hay algo por ahí que quizás pueda hacerse...

Golf tiene 7 montones de cartas vistas y una única pila de fundación en la que si existe una carta n sólo puede agregarse la *n+1* ó *n-1* de cualquier palo. No hay segundo descarte. No hay reservas. No se pueden tocar las escaleras, sólo para agregar a la pila. No es extraño terminar con el mensaje:



En GNULinEx, entrar por *Inicio/Ejecutar una Aplicación/ace_golf*

Personalizar

Sin opciones.

Características Técnicas

Gráficos

Un nivel 2D muy sencillo.

Sonido

Sin sonido.

Jugabilidad

Muy fácil, demasiado fácil: las opciones del jugador son menos de las habituales en un solitario.

Duración

Como en todos los solitarios el jugador sabe que lo dejará cuando quiera.

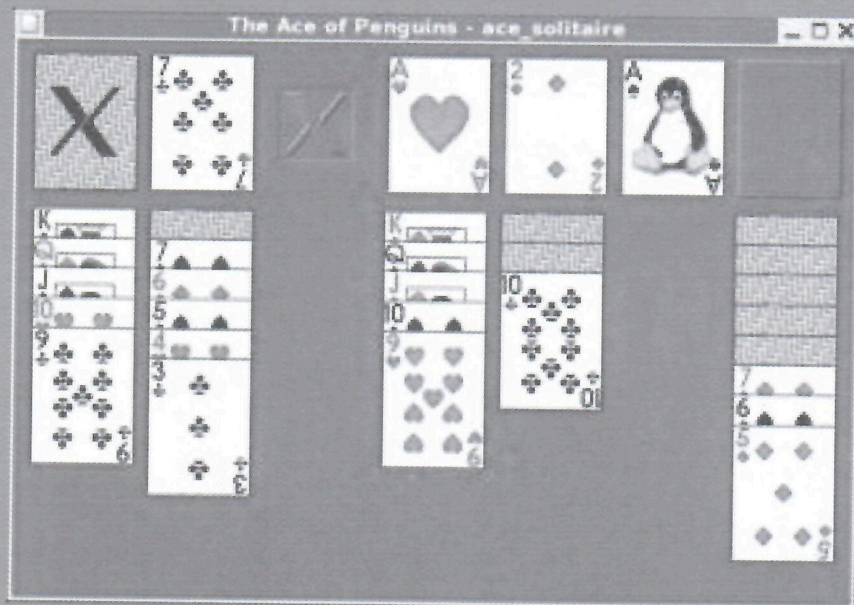
Valoración

Penguin Golf, es un tipo de solitario incómodo, interesante para utilizar con los demasiado aficionados, es frecuente oir un furioso *"así es imposible"*...

DESARROLLADO POR:

Autor: D.J. Delorie.
Penguin Golf está integrado dentro del paquete de juegos Ace of Penguins.
Correo: djgpp@delorie.com
URL: http://www.delorie.com/ http://freshmeat.net/projects/theaceofpenguins/
http://www.solitairecentral.com/games/delorie.html

Penguin Solitaire



Integrado dentro del paquete de juegos Ace of Penguins, que incorpora 10 juegos diferentes. Solitaire presenta la más habitual de sus variantes, la existente en win2...

Penguin Solitaire de Ace of Penguins es un tanto austero, pero eficaz. Es posible crear un Lanzador ejecutando *ace_solitaire* presente en *usr/games.*

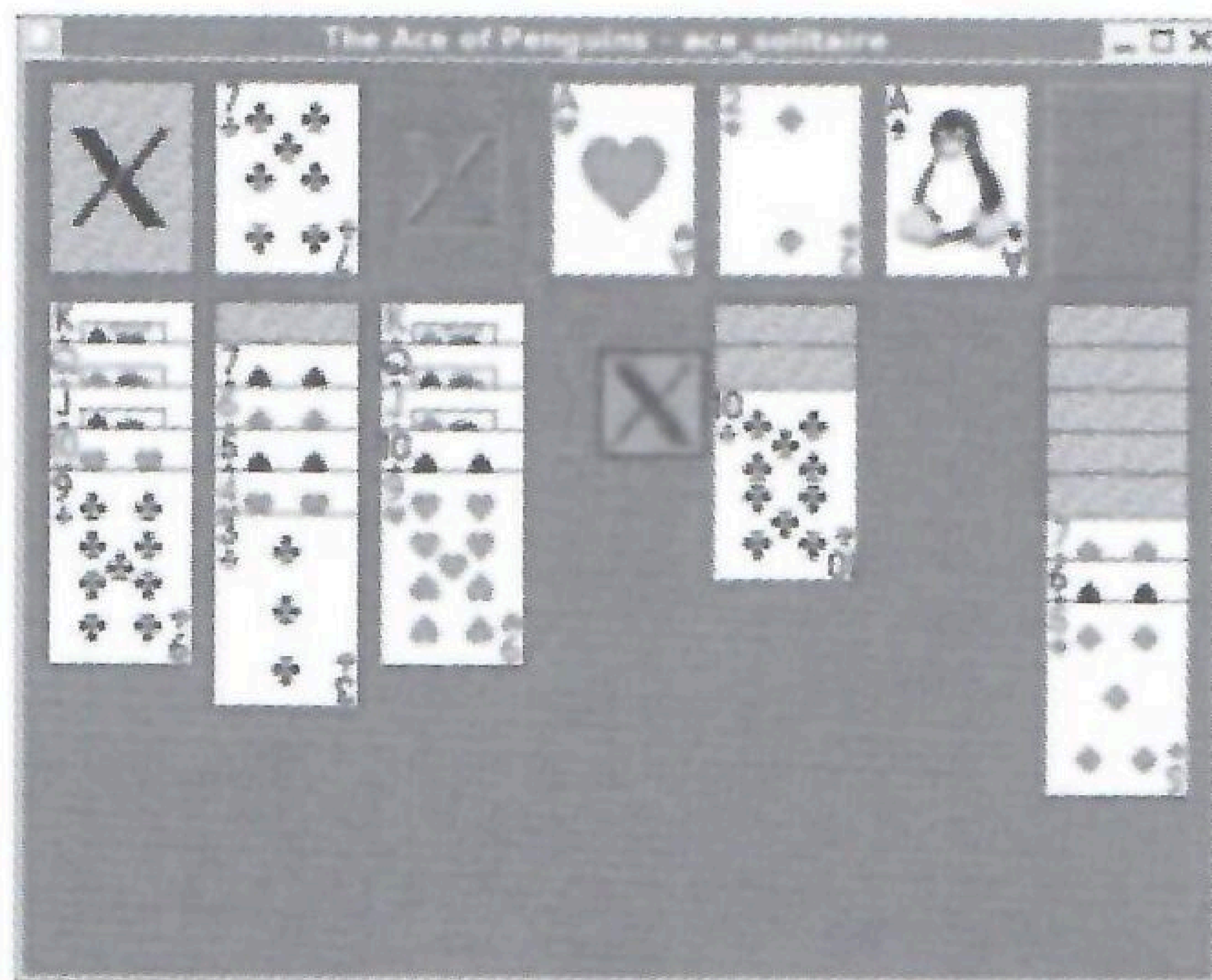
Útil para...

Siendo el más clásico de los solitarios, no tiene grandes dificultades en adherirse al cerebro del jugador y entretenerle hasta hacerle llegar tarde a la cita.



Primeros Pasos...

No hay opciones de menú ni configuración posible, sencillamente avisa cuando la jugada que se pretende es incorrecta:



Solitaire tiene 4 pilas de fundación vacías, 7 montones de una carta vista y sin reservas. Sólo se pueden hacer escaleras de distinto color. Sobre las pilas de fundación se empieza poniendo el As.

En GNULinEx, entrar por *Inicio/Ejecutar una Aplicación/ace_solitaire*

Características Técnicas

Gráficos

Un nivel 2D muy sencillo, Puede ocupar la pantalla completa.

Sonido

Sin sonido.

Jugabilidad

No hay ayuda, ni opciones configurables, o sabes jugar a este solitario o aprendes. No hay problema porque todo el mundo sabe. Avisa si la jugada es incorrecta.

Duración

Muy variable, justo un poco más del tiempo que le quiera dedicar el jugador.

Personalizar

No se puede.

Valoración

Penguin Solitaire es, de los distintos tipos de solitarios, de los más fáciles de resolver. Nunca defrauda.

DESARROLLADO POR:

Autor: D.J. Delorie.
Penguin Golf está integrado dentro del paquete de juegos Ace of Penguins.
Correo: djgpp@delorie.com
URL: http://www.delorie.com/ http://freshmeat.net/projects/theaceofpenguins/
http://www.solitairecentral.com/games/delorie.html

Penguin Thornq

Integrado dentro del paquete de juegos Ace of Penguins, que incorpora 10 juegos diferentes. Thornq es un tipo de solitario un tanto singular y bastante entretenido, de los que dan grandes ilusiones... Penguin Thornq de Ace of Penguins sólo se encuentra aquí.

Es posible crear un Lanzador ejecutando *ace_thornq* presente en *usr/games*.

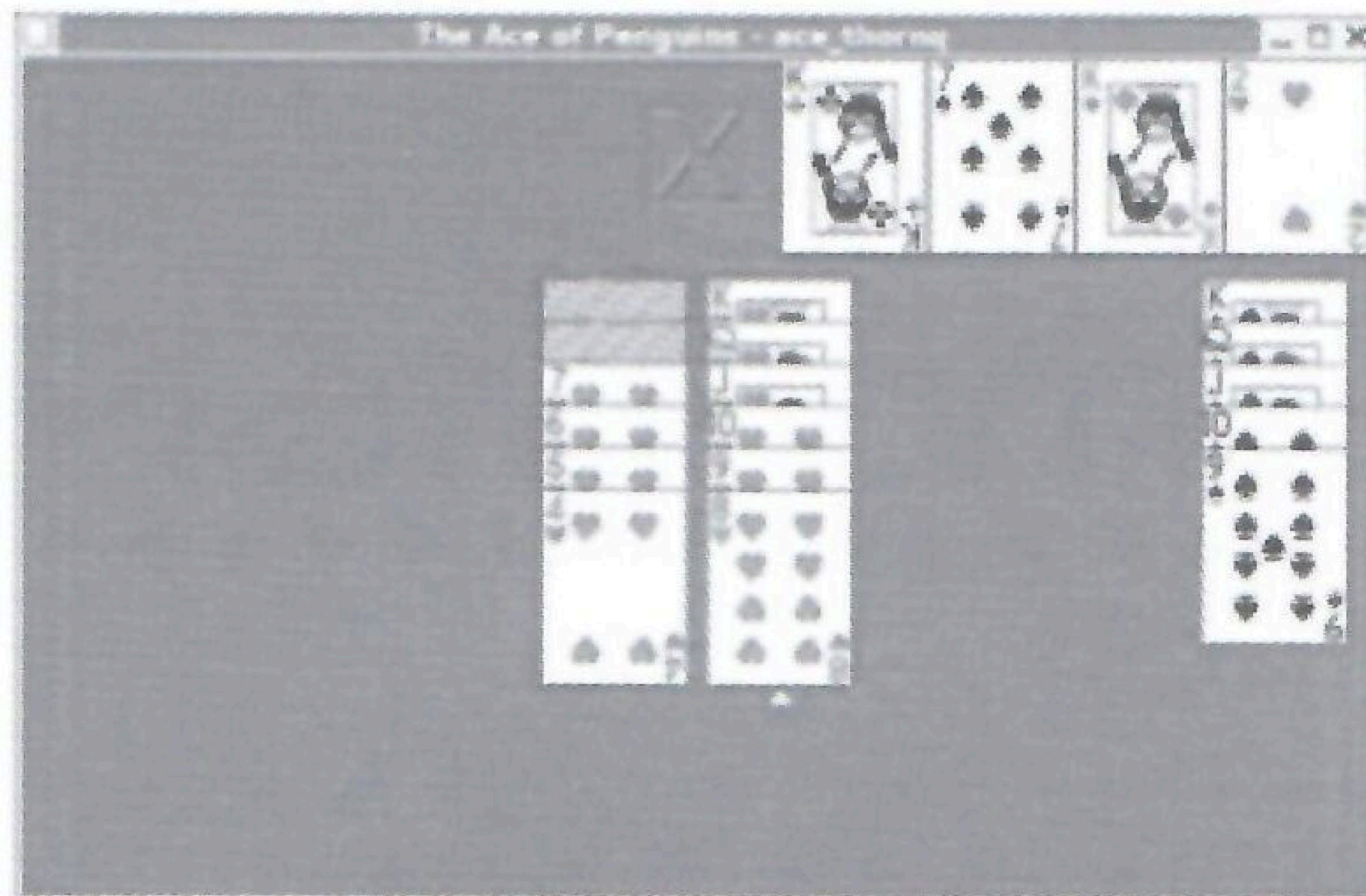
Útil para...

Lo mismo que el resto de los muchos tipos de solitarios que existen: entretenimiento...



Primeros Pasos...

No existen menús ni configuración posible, una punta de flecha bajo un montón da la pista de que hay algo por ahí que puede colocarse en él:



Thornq tiene 4 pilas de fundación vacías, 4 montones de cartas vistas y 4 con la mitad de ellas ocultas. No hay reservas. Sólo se pueden hacer escaleras del mismo color. Sobre las pilas de fundación se empieza poniendo el As.

En GNULinex, entrar por *Inicio/Ejecutar una Aplicación/ace_thornq*

Características Técnicas

Gráficos

Un nivel 2D muy sencillo; puede ocupar la pantalla completa.

Sonido

Sin sonido.

Jugabilidad

Lleva unos minutos hacerse con él, pero no muchos. La posibilidad de atender a las pequeñas pistas es interesante, el jugador puede ignorarlas con facilidad...

Duración

Desde un ratino hasta toda una tarde... como en todos los solitarios el jugador sabe que lo va a cortar cuando quiera.

Personalizar

No existe opción.

Valoración

Penguin Thornq, sin ser algo muy novedoso, es un tipo de solitario infrecuente, lo que le da un punto de novedoso, aunque pareciera que ya se han inventado todos los posibles.

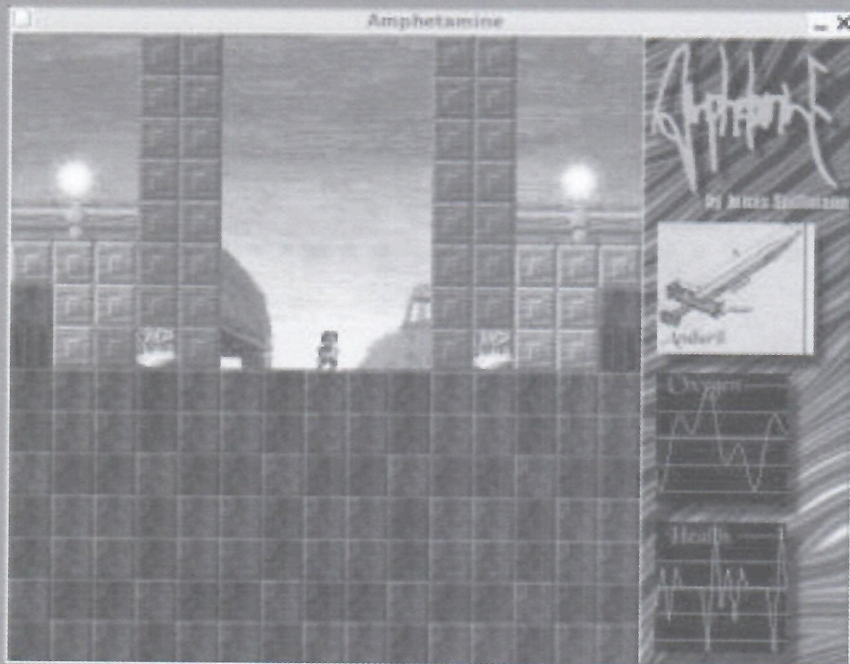
DESARROLLADO POR:

Autor: Martin Thornquist. Penguin Thornq está integrado dentro del paquete de juegos Ace of Penguins, desarrollado por Martin Delorie.
Correo: martint@ifi.uio.no
URL: http://www.delorie.com/ http://freshmeat.net/projects/theaceofpenguins/ http://www.solitairecentral.com/games/delorie.html

Plataformas



Amphetamine



Acción en 2D, como siempre saltando y corriendo, un laberinto de túneles de donde el guerrero intenta salir por cualquier medio en un ambiente de luces coloreadas, niebla, etc. Se enfrenta a 11 niveles repletos de monstruos, y para ello deberá hacer un uso continuado de sus armas mágicas.

Existes tortugas gigantes y otros extraños animales que le atacan en cuanto le ven. Nuestro héroe va consiguiendo municiones para sus armas buscándolas dificultosamente. También dispone de un arma que no precisa munición. El recorrido se vuelve cada vez más difícil debido a que diferentes mecanismos luminosos impiden ver el camino.

El paquete *Power Tools* de *Red Hat* lo incluye.



Útil para...

Como típico juego de plataforma su utilidad es escasa, mantiene al jugador aislado de los demás y le introduce en un mundo en el que la vida es defensa y ataque. No es un juego violento, todos los usuarios lo encuentran más parecido a un entretenido y largo recorrido.

Primeros Pasos...

¡No hay más opción que lanzarse a la aventura y cuidar la salud!. Los controles son:

⇦ ⇨	mover
Ctrl izquierda	disparar
Barra espaciadora	saltar
Tab+acción	(presionando botón)
ESC	menú
Alt+S	pantallazos

En GNULinEX se entra por *Menú Debian/Juegos/Arcade*.

Personalización

No hay opciones.

Valoración

La superación de los diferentes niveles mantiene enganchado al jugador, el guerrero parece no tener prisa por llegar a ninguna parte: el motivo no importa.

Características Técnicas

Gráficos

Sus efectos visuales están bastante logrados, el entorno acaba envolviendo al jugador en un ambiente en el que podría acostumbrase a no echar de menos el sol.

Sonido

Sin sonido.

Jugabilidad

El manejo por teclado es el habitual, no hay dificultades para hacerse con el control de los recursos.

Duración

Muchos niveles, no es fácil encontrar a alguien que lo haya terminado.

DESARROLLADO POR:

Autor: Jonas Spillmann creó la versión win2,
la versión Unix es mantenida por Lukas Loehrer.
Correo: mail@jonasspillmann.ch ó jsp@student.ethz.ch, loehrerl@bigfoot.com
URL: http://n.ethz.ch/student/loehrerl/index.html
http://www.linuxsoft.cz/en/sw_detail.php?id_item=788
http://linux.bankhacker.com/software/Amphetamine/

Ceferino Hazaña



Un gaucho argentino descansaba en su granja cuando unos alienígenas raptan a su única vaca. Superando el miedo y armado de un cuchillo se lanza a un rescate donde tiene que luchar...
Para defenderse de las bolas extraterrestres D. Ceferino además sólo sabe lanzar el cuchillo hacia arriba. Para empeorar las cosas, tras la destrucción de un extraterrestre de gran tamaño surgen dos a partir de sus restos. Las escaleras conectan hasta 30 diferentes plataformas que hacen que nuestro héroe suba y baje incansablemente.

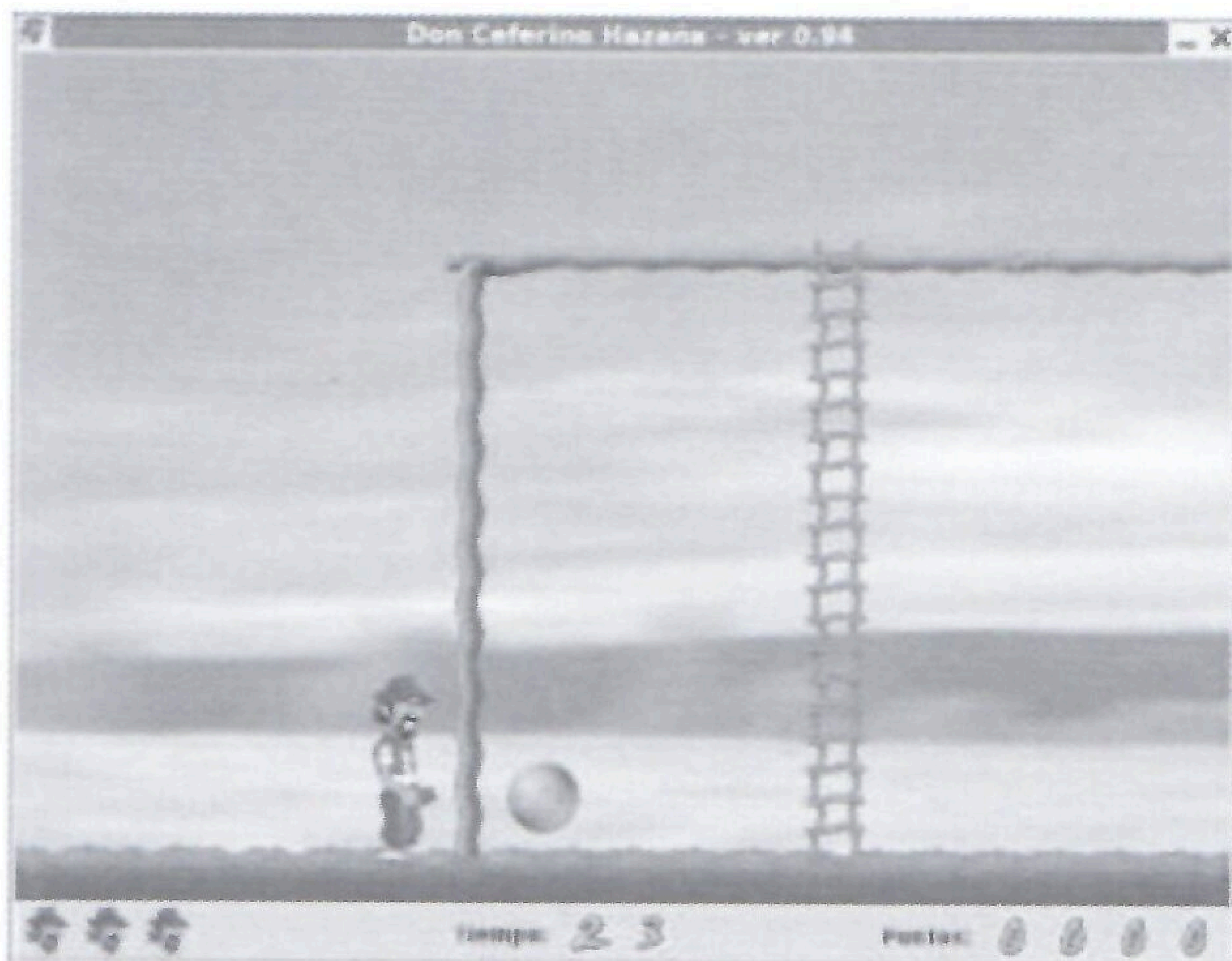


Útil para...

Mantiene al jugador realmente enganchado, ¡la única vaca que tenía nuestro granjero raptada! Su agradable ambiente permite relajarse al jugador, es un juego más de avanzar, saltar y romper, pero por una buena causa y en un ambiente muy ecológico.

Primeros Pasos...

Don Ceferino se desplaza por todos lados con las flechas, *Z* permite una hábil esquiva y *X* lanza su temible y única arma.



En GNULinEx se entra por *Incio/Ejecutar un Programa*, teclear *ceferino*.

Personalizar

No hay más opciones que mostrar la mejor puntuación.

Valoración

Bastante entretenido, permite pasar largos ratos destrozando bolas y subiendo y bajando escaleras con destreza.

Características Técnicas

Gráficos

Más que buena la calidad gráfica del juego y muy acertada la caracterización de todos los participantes, se respira un aire campestre que anula totalmente cualquier componente agresiva. Los alienígenas se presentan como bolas de apariencia realmente inofensiva, pero... a destacar la presentación.

Sonido

Sin resultar precisamente rústicos, el juego dispone de una colección de sonidos básicos que se ejecutan en determinadas y previsibles circunstancias del juego.

Jugabilidad

Conocidas las escasas opciones de teclado, Ceferino puede mostrarse como un gaucho verdaderamente en forma.

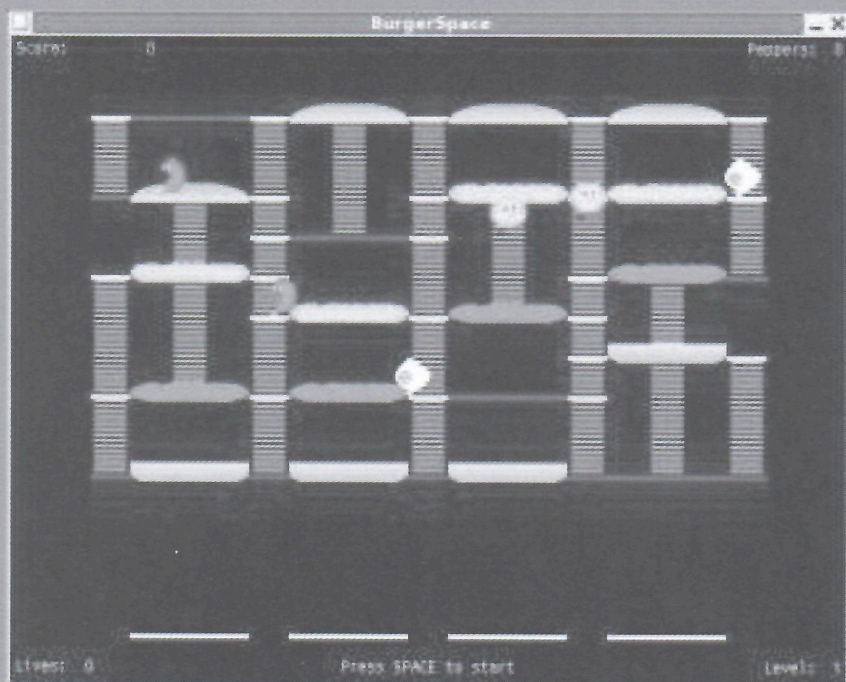
Duración

Muchos niveles, pero el jugador es el primero en no tener prisa por terminar.

DESARROLLADO POR:

Autor: Hugo Ruscitti / Walter Velázquez. Correo: hugoruscitti@yahoo.com.ar / wgv_tattoo@yahoo.com.ar
URL: http://www.losersjuegos.com.ar/ http://freshmeat.net/projects/ceferino/ http://savannah.nongnu.org/projects/ceferino/

Burgerspace



Nuestro protagonista es un cocinero especialista en hamburguesas, su misión es preparar 4 hamburguesas a base de pan, carne y lechuga y con la mayor rapidez posible, porque ingredientes indeseables como tomate, pepinillo y huevos fritos intentan impedírselo.

Para conseguirlo debe de ir pisando repetidamente los componentes para hacerlos descender a su lugar a la vez que se va defendiendo con pimienta como arma arrojadiza. Es un clon de *BurgerTime*.

Útil para...

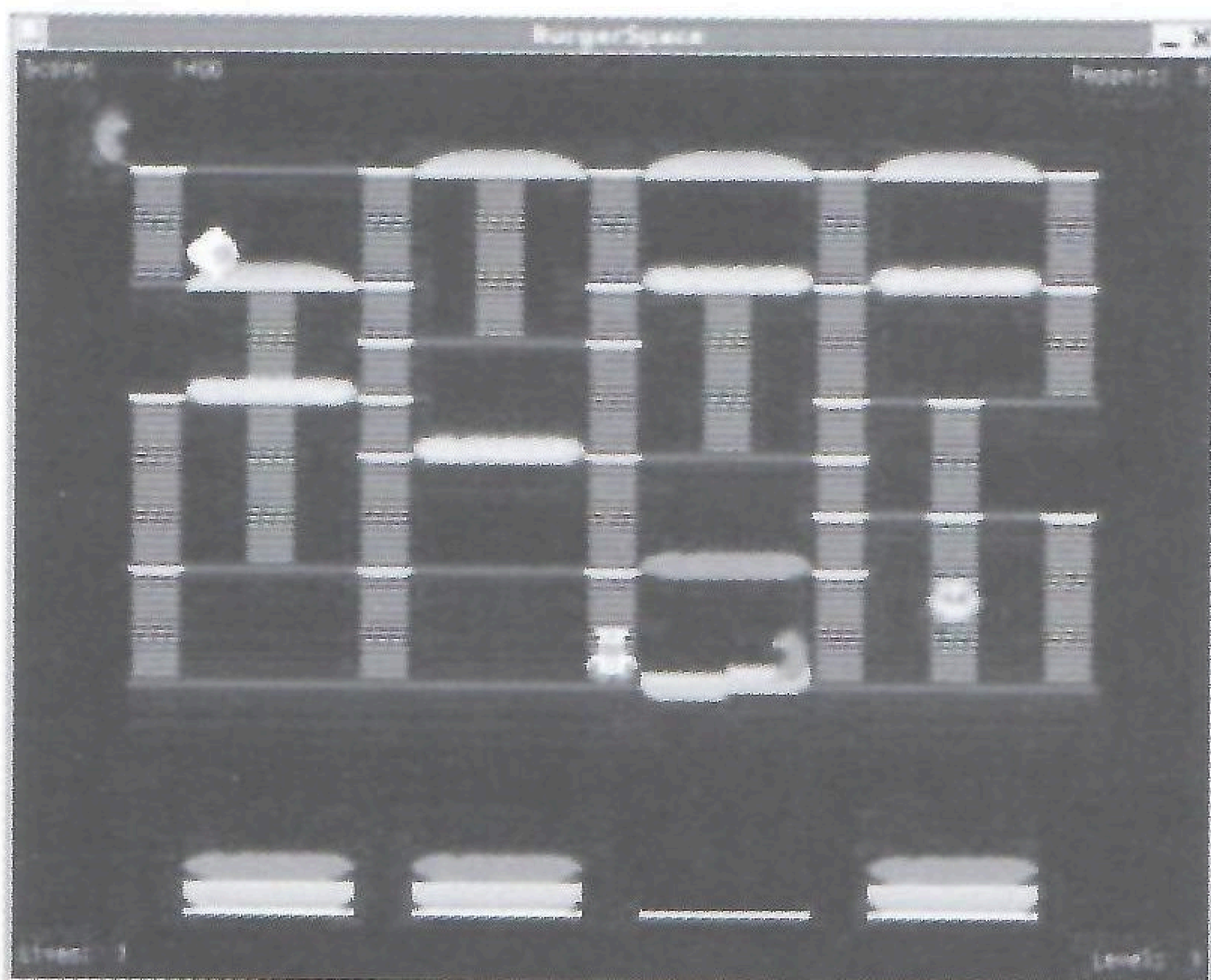
Desarrollar las relaciones direccionales en el plano, entre 5 y 10 años. Tiene niveles y puntuación, lo que de alguna manera obliga a mantener un nivel de estrategia básico.



Primeros Pasos...

Se entra en el juego con barra espaciadora y a preparar las hamburguesas.

Mientras las elabora, pepinillos, huevos y perritos calientes se lo intentan impedir. Estos enemigos pueden ser neutralizados de diversas maneras, en cualquier caso una y otra vez se reproducen. Además de su astucia, la única arma de la que dispone el cocinero es la pimienta paralizadora, disponiendo siempre de cantidades limitadas. Existe la posibilidad de aprovisionarse cuando aparecen ingredientes como café, patatas fritas o helados.



En GNULinEx se entra por *Menú Debian/Juegos/Arcade*

Personalizar

No hay opciones configurables.

Características Técnicas

Gráficos

Con una estética muy simple, de colores planos, el niño juega absolutamente ajeno a ese ambiente minimalista.

Sonido

Sin sonido.

Jugabilidad

Pese a no tener ningún tipo de indicaciones, el manejo es adquirido a los pocos minutos, por lo que el usuario se encuentra cómodo en ese entorno culinario tan inusual.

Duración

Se trata de un juego de niveles, es posible echar largos ratos, la progresión es lenta aunque gradual.

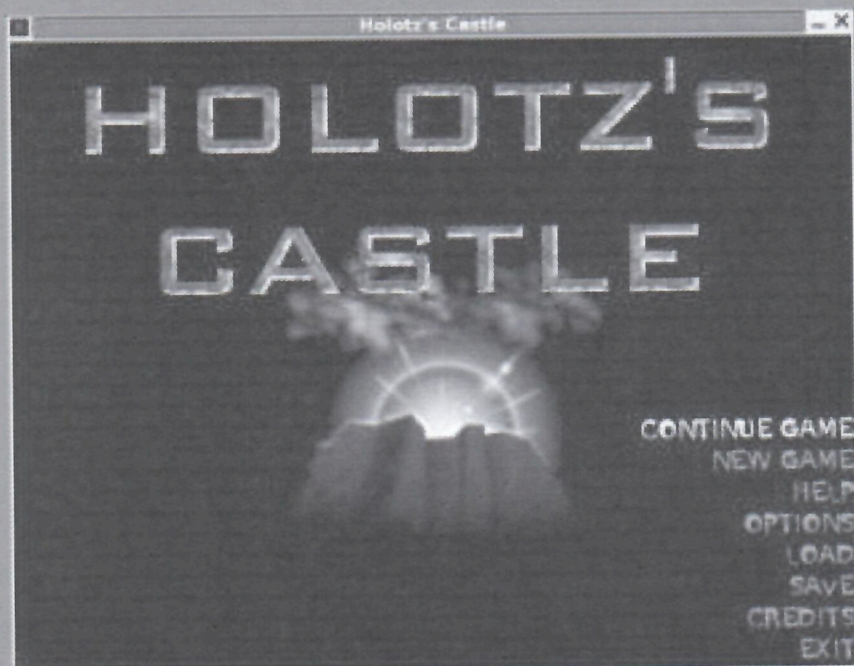
Valoración

Un juego más de plataforma donde la superación de las dificultades va logrando avanzar en esos caminos que, aunque no llevan a ninguna parte, transmiten al jugador sensación de alcanzar logros, aunque sea pimienta.

DESARROLLADO POR:

Autor: Karl Bartel y Lion Kimbro.
Correo: karl@gmx.net y SnowLion@sprynet.com
URL: http://www.linux-games.com

Holotz Castle



Un gran misterio se oculta tras las paredes de El Castillo de Holotz. ¿Serás capaz de ayudar a Ybelle y a Ludar a escapar con vida?. Aunque ciertamente es un castillo tan interesante que ¡para qué escapar!

Útil para...

Juego de plataforma al antiguo estilo; en algún caso puedes perder la paciencia, pero se trataba de entrenarla, ¿no?

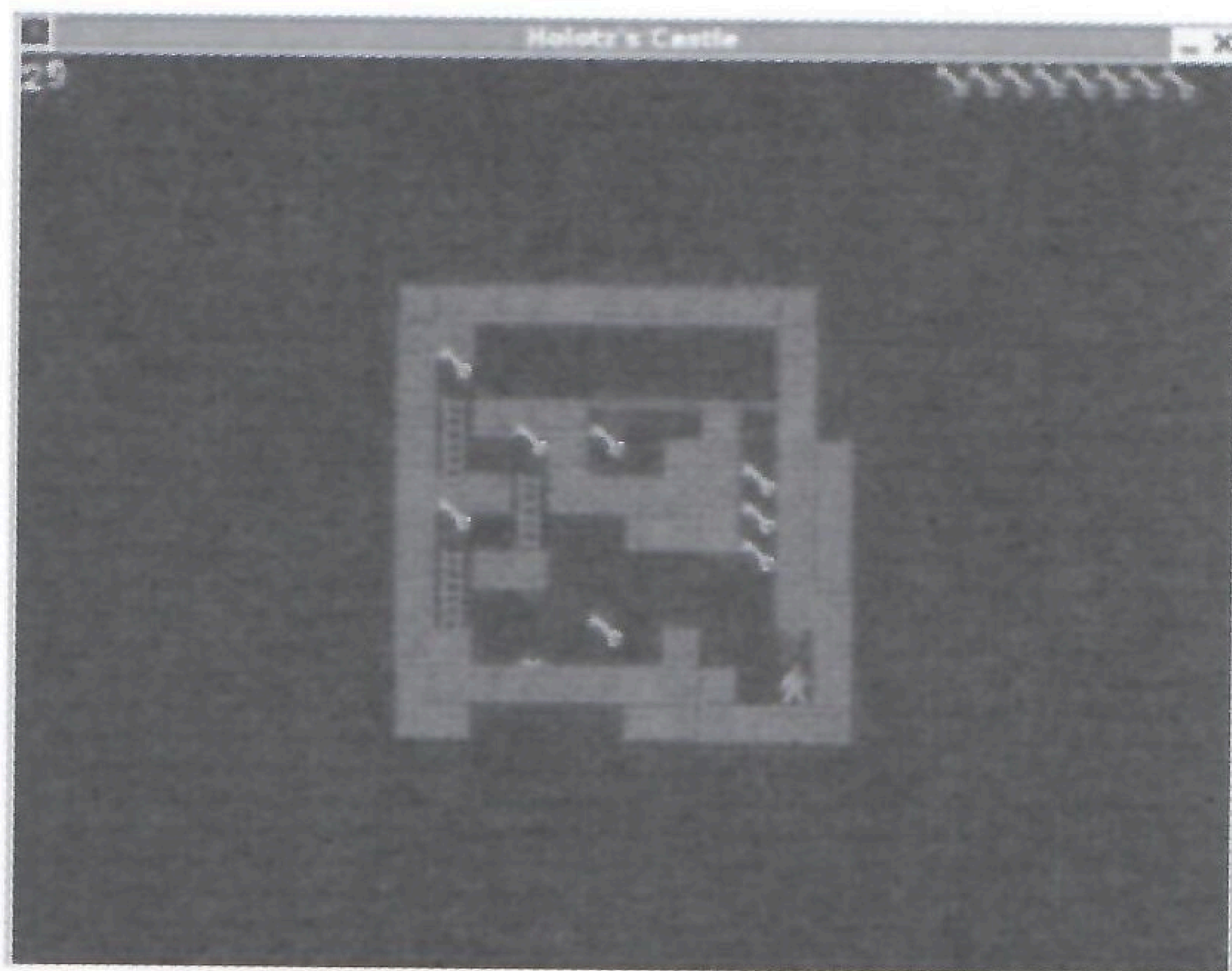
Primeros Pasos...

El menú inicial incorpora: *Continuar, Nuevo, Ayuda, Opciones, Cargar, Guardar, Créditos* y *Salir*. En este menú se navega sin ratón.



Ybelle (de color lila) y *Ludar* (de color blanco) son toda una pareja. El juego parece no mostrar grandes dificultades, pero instalando todos los niveles aquello se empieza a complicar apreciablemente. Ciertamente tiene su parte estratégica, el contador de tiempo puede hacer perder los estribos, modificar estrategias...

Cuidado con el nivel 22.



En GNULinEX se entra por Inicio/Ejecutar un Programa, teclear holotz-castle.

Características Técnicas

Gráficos

Los personajes tienen unos movimientos realmente curiosos, los ambientes son agradables, aunque algo se percibe en el diseño como poco.

Sonido

Significativamente agradable, dinámica,... engancha a todo el mundo.

Jugabilidad

Bastante fácil, pero eso no quiere decir que salgas del castillo así como así.

Duración

Muchos niveles, algunos muy trabajados, la opción de salvar el juego es imprescindible.

Personalizar

El menú inicial en Opciones:

- *Video:* con opciones que afectan al tamaño, resolución, valores por defecto...
- *Sonido* sí o no.
- *Dificultad* tres niveles.
- *Idioma* es posible seleccionar entre 5 idiomas.

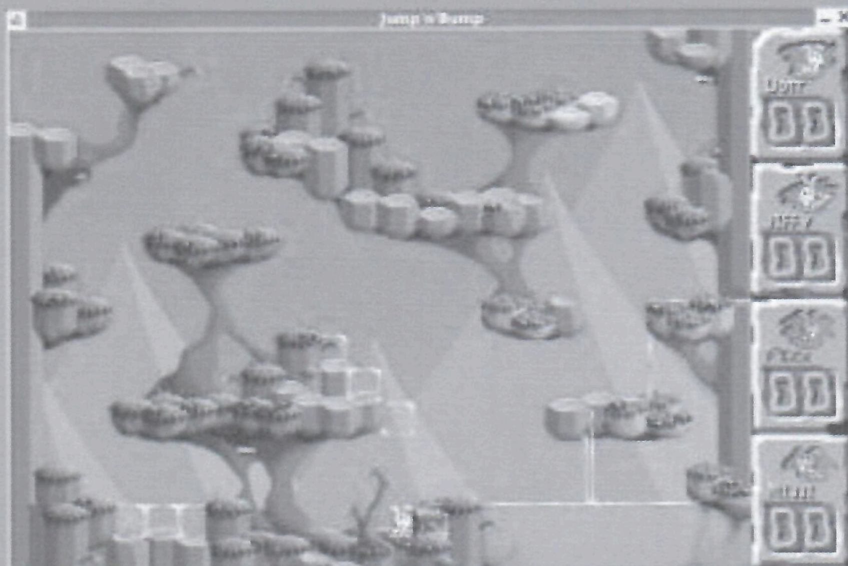
Valoración

La necesaria destreza que te permite evolucionar por el castillo absorbe buena parte del cerebro del jugador, para cuando se dé cuenta será siempre un poco tarde.

DESARROLLADO POR:

Autor: Juan Carlos Seijo Pére. Correo: jacob@mainreactor.net
URL: http://www.mainreactor.net/es/index_es.html
http://abrick.sourceforge.net/holotz.html
http://happypenguin.org/show?Holotz's%20Castle&start=10

Jump'n'bump



Realmente multiplataforma y para un máximo de 4 jugadores/conejos (y un mínimo de 2, no se juega contra la máquina en ningún caso). Algo hace que estos conejillos que se mueven en distintos ambientes (no menos de 15) encuentren divertido pisarse mutuamente e ir sumando puntuación con ello. Se puede configurar una visión más o menos gore del "pisotón". Entre 5 y 15 años resulta bastante adictivo. Supuestamente funciona en red.

Desde la página web del programa se pueden descargar nuevos mapas para el juego.

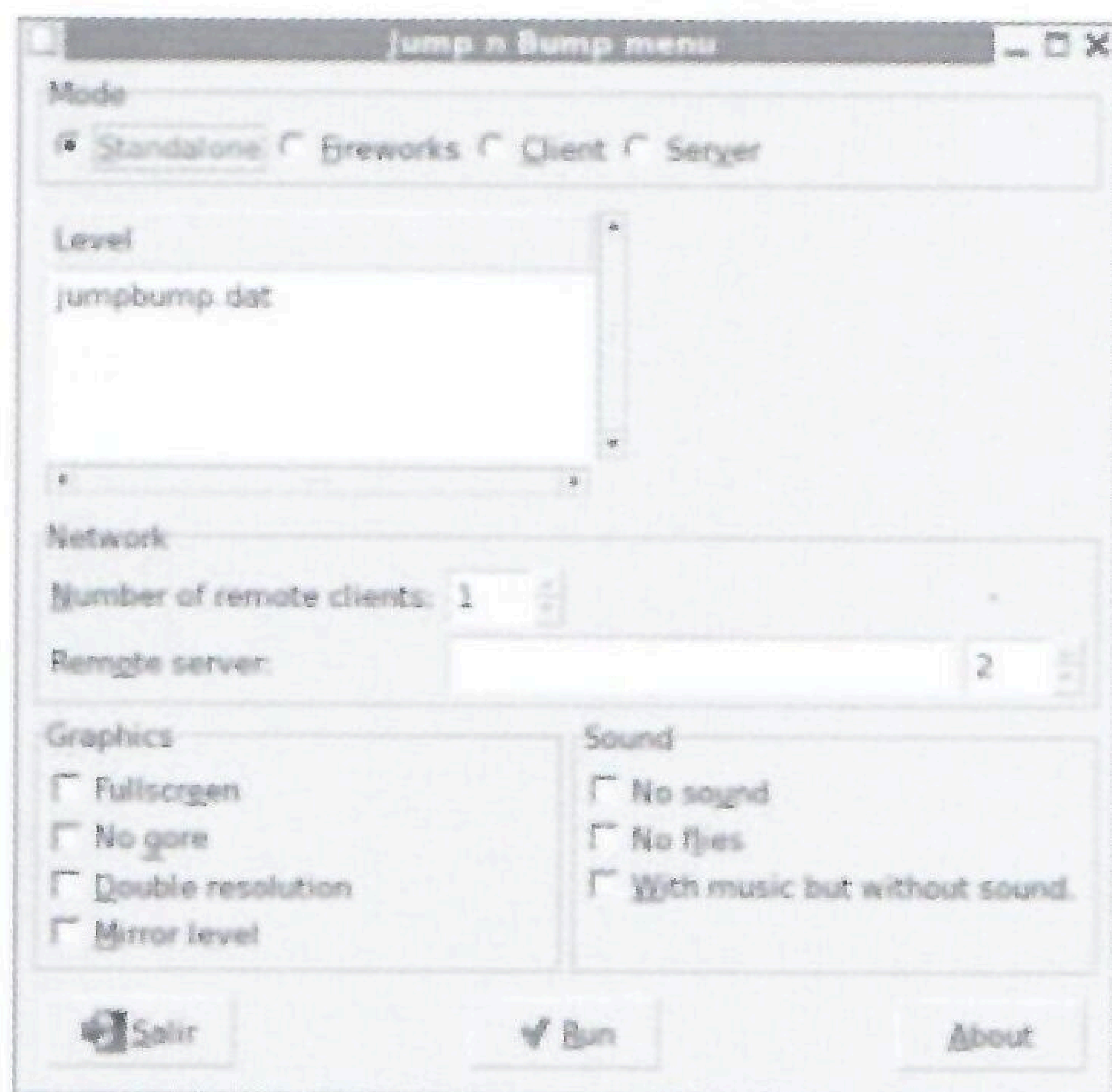
Útil para...

Arriba, abajo, izquierda y derecha, pero con cierto cálculo de las distancias y de los tiempos, recuerda a las habilidades requeridas para pasar ciertas pruebas del carnet de conducir. Los diferentes niveles de dificultad son todo un reto. Es una herramienta más para tener a niños relacionándose entre sí, aunque sea compitiendo.



Primeros Pasos...

Se entra en el juego con un menú previo:



Los jugadores son:

- *Jiffy*, juega con las flechas,
- *Fizz* con las teclas *j, i, l,*
- *Dott* con *a, w, d; y*
- *Mijji* con *4, 8, 6.*

En diferentes ambientes los conejos van evolucionando dando botes y sumando puntos incansablemente. Ciertos lugares son más protegidos que otros... Y, ¡a sumar puntos!

En GNULinEx se entra por *Menú Debian/Juegos/Arcade*. Salir con *Esc*.

Personalizar

Como se ve en la imagen superior, en el inicio se eligen características como si es un uso en red o en monopuesto, datos sobre la red si se trata de ello, tamaño de la pantalla, resolución...y si se quiere el sonido y la música y la ¡presencia de las moscas!.

Características Técnicas

Gráficos

Al disponer de tantos niveles la diversidad ambiental está garantizada, eso enriquece una información visual que por otra parte es bastante correcta sin resultar impactante.

Sonido

Sin sonido.

Jugabilidad

Tremendamente sencillo, en cualquier caso no parece que la escasez de medios achante a los jugadores, juegan incansablemente (también en su versión gore).

Duración

Se trata de un juego de niveles, aunque básicamente repite siempre los mismos métodos. Los menores pueden echar aquí largos ratos.

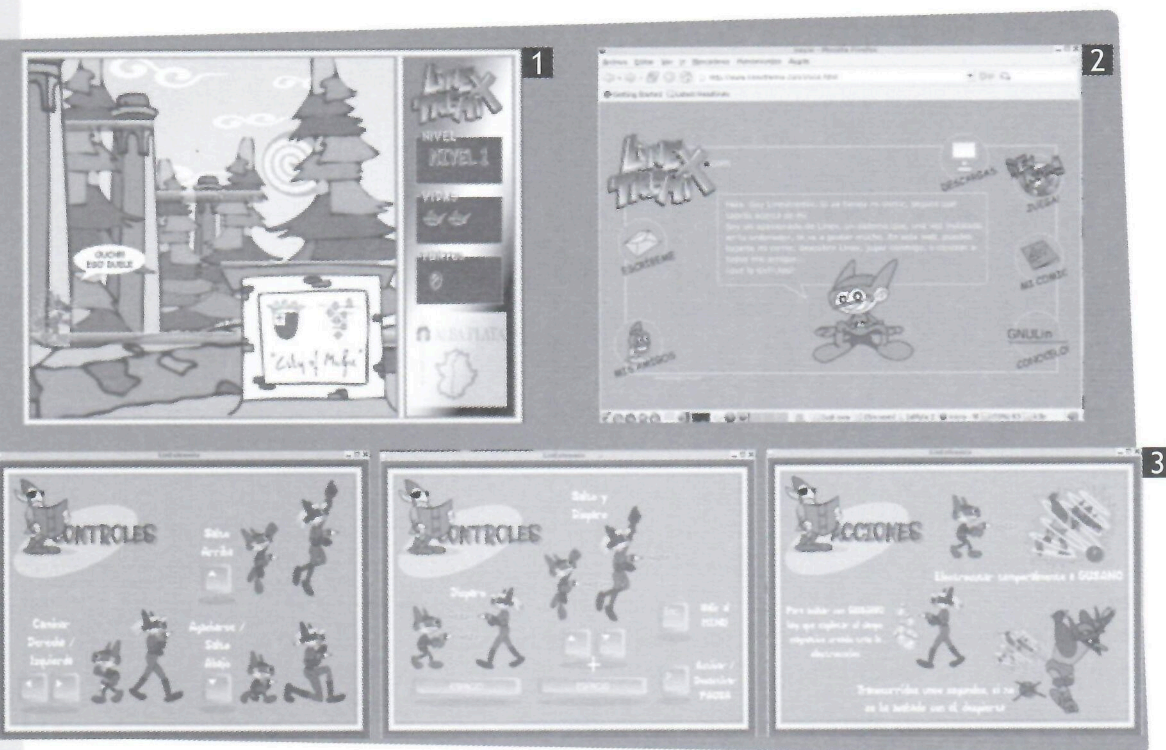
Valoración

En este juego de plataforma la superación de las dificultades es más sustituida por el deseo de sumar puntos venciendo a los demás por habilidad. A lo largo del juego no hay realmente grandes sorpresas, sólo la posibilidad de continuar.

DESARROLLADO POR:

Autor: http://www.icculus.org/jumpnbump/
Correo: gurkan@linuks.mine.nu?subject=jumpnbump
URL: http://jumpbump.mine.nu/

Linextremix



1 Linextremix, un personaje de aires espaciales, lucha por ganar el corazón de su heroína recorriendo la Ruta de la Plata en diferentes etapas y resolviendo en cada localidad unas pruebas interactivas. Jugar con Archy, Brasero, Mega,Tex, Dat y el malísimo Gusano resulta entretenido. El recorrido, dividido en 3 tramos marcados con banderas, tiene 6 localidades de la Ruta en cada tramo. Después de superar una localidad un mapa muestra la Ruta recorrida. Es posible cerrar la sesión y guardar el camino recorrido. Existen vídeos de juegos tradicionales en Extremadura, narraciones de cuentos, etc.

Orientado a niños de 3 a 5 años.

Útil para...

Se trata de una aplicación con diferentes tipos de uso, es posible dejar que el usuario se convierta en un peregrino de la Ruta, laborioso buscador de emociones y conocimientos...pero también es posible un uso mucho más dirigido por parte de docentes, como dicen sus autores:



...Presentamos diariamente los contenidos de la unidad, narramos el cuento popular relacionado con la misma, estableciendo diálogos e interrelaciones con los contenidos de las demás áreas curriculares. y ayudando a reflexionar sobre lo relatado.

Luego, memorizamos el cuento, por fragmentos; recreamos el cuento con variaciones fónicas, semánticas, cambiamos el final, etc.; dramatizamos el texto para desarrollar la expresión corporal, y realizamos trabajos escritos (fichas) sobre la comprensión del relato... En lo referente a la psicomotricidad, trabajamos los juegos populares extremeños, dándoles una aplicación didáctica. Así, por ejemplo, podemos jugar al "pañuelo" para reforzar la numeración, o a "la gallina ciega", para fomentar la organización espacial...

Más información en www.juanvazquez.tk. Existe la web: http://www.linextremix.com 2

Primeros Pasos...

Después de acceder a la portada, es preciso leer primero las tres hojas de instrucciones que se pasan con barra espaciadora 3. Cuando el usuario supera las pruebas interactivas correspondientes a cada localidad, aparece una visualización del recorrido realizado por nuestro héroe. Una contraseña de origen gastronómico permite salir del juego sin perder el camino hecho.

En GNULinEx se entra por *Menú Debian/Juegos/Arcade*.

Personalizar

Inicialmente se accede a un menú de configuración, donde se definen el jugador, nivel de dificultad, música y sonido...

Valoración

Resulta evidente su orientación pedagógica, tiene el mérito de que "aún así" los usuarios se pueden divertir. Un enseñante puede utilizar Linextremix como la puerta para múltiples actividades.

Características Técnicas

Gráficos

Los escenarios tienen una calidad gráfica evidente y presentan entornos agradables e incluso lindos para niños y niñas. La carga inicial del juego es deficiente.

Sonido

Configurable, aporta un ambiente acertado.

Jugabilidad

Imprescindible mirar las instrucciones, una vez hecho esto... bien sencillo.

Duración

Imposible de definir, en manos de un docente puede ser una herramienta de larga duración, en manos de un usuario en solitario se comporta como un juego más de duración intermedia.

DESARROLLADO POR:

Autor: Mª Carmen García, Mª Paz Sánchez, Raúl Cerrato y Telesforo Guerra.
Correo: tgum0000@encina.pntic.mec.es
URL: http://www.linextremix.com/
http://cpjuanvazquez.juntaextremadura.net/pueris3a5/index.htm.HTM

Supertux



Juego muy similar al clásico Super Mario Bros, todo el día corriendo y saltando. Tux el pingüino es la estrella. Su misión es rescatar a su novia Penny, capturada por Nolok, al que persigue a lo largo de un frío mundo y disponiendo para ello de diversas habilidades. La versión Milestonel tiene 9 enemigos, 26 niveles, se juega por joystick o por teclado...

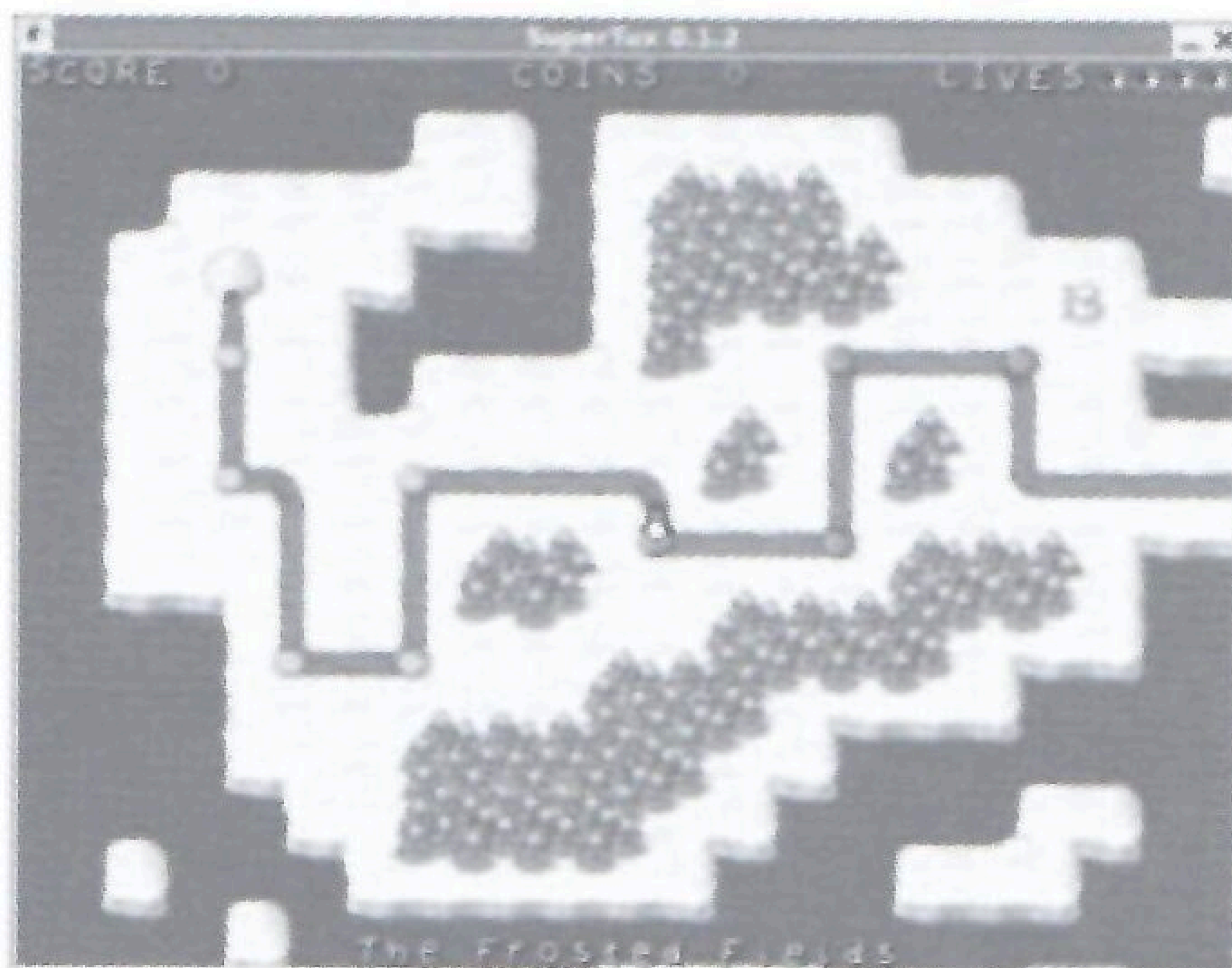
Útil para...

Trabajar la perseverancia: las dificultades con las que se encuentra Tux son pertinaces, bolas de nieve, piedras de hielo que hay que esquivar, bombas andantes... y numerosos niveles!, se hace imprescindible manejar con habilidad los movimientos de Tux. Incluso menores de 5 años manipulan este juego, poner el límite superior en 15 es un poco aventurado.



Primeros Pasos...

Mientras avanza deberá cuidar donde pisa, esquivar y moverse en definitiva con agilidad. Cada nuevo nivel supone un reto:



En GNULinEx se entra *Menú Debian/Juegos/Arcade*.

Características Técnicas

Gráficos

Hay gran calidad en este trabajo, su permanente desarrollo y un buen trabajo de equipo...

Sonido

Configurable.

Jugabilidad

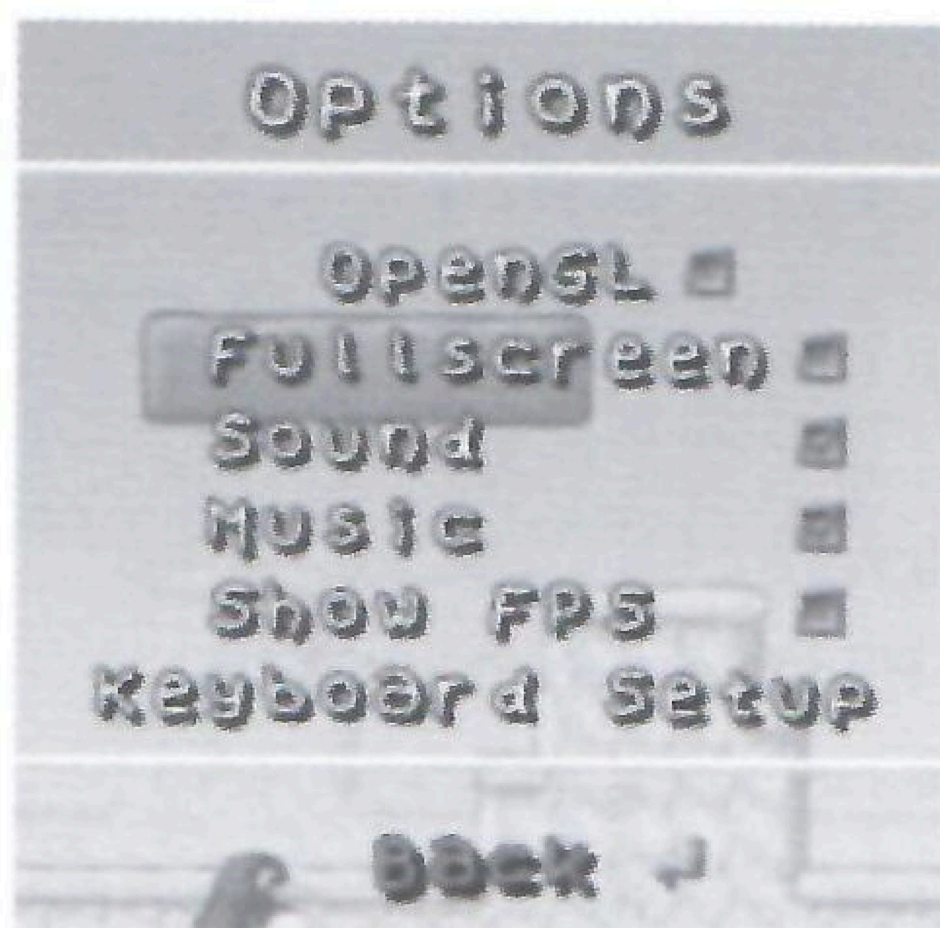
Las opciones son numerosas, frecuentemente los más pequeños no sacan toda su capacidad. Una vez manejada la configuración, nada detendrá a Tux.

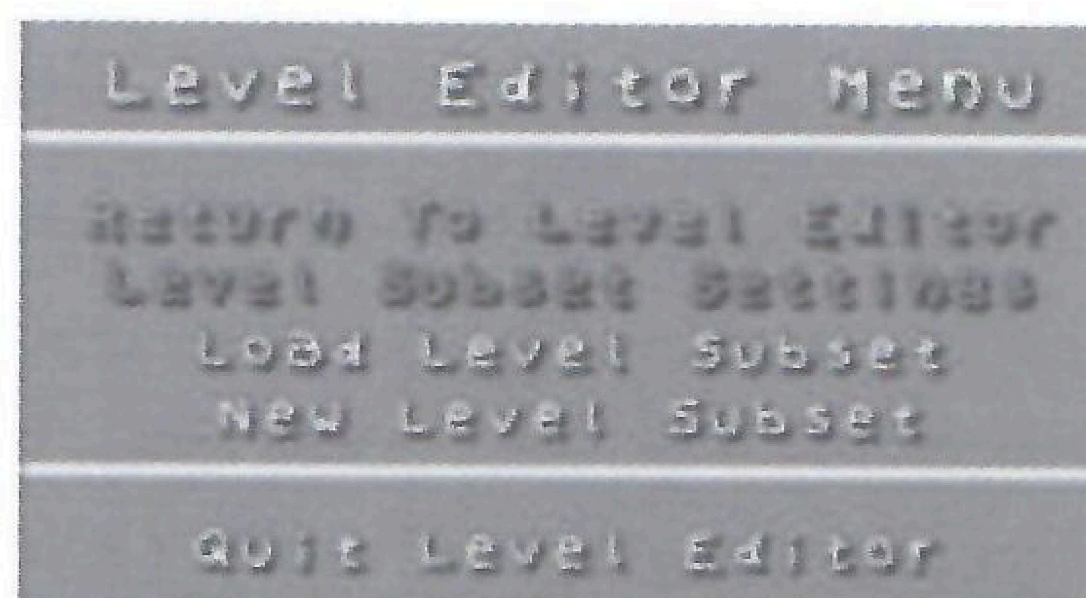
Duración

En este juego de niveles Tux tiene cuatro vidas, en el peor caso el juego te volverá al inicio... y a intentarlo de nuevo.

Personalizar

Inicialmente se accede a un menú de configuración, con opciones de configuración como:





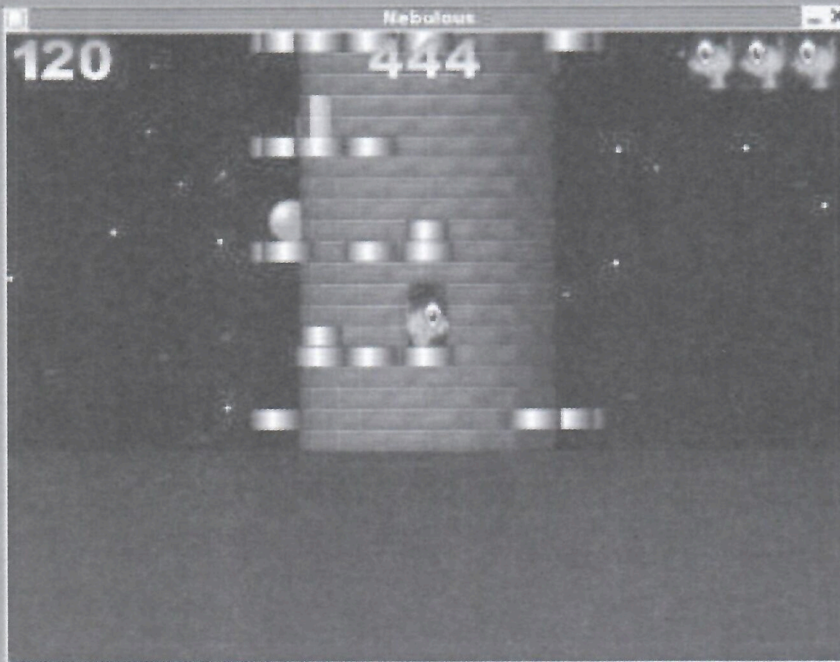
Valoración

Pocos saben el motivo del permanente esfuerzo del pingüino por superar las dificultades, pero realmente no es importante, poco a poco va progresando y el protagonista se hace enseguida entrañable.

DESARROLLADO POR:

Autor: Jefe de Proyecto Tobias (Tobgle) Glaesser, el autor original es Bill Kendrick
Correo: tobi.web@gmx.de / nbs@sonic.net
URL: http://www.newbreedsoftware.com/ http://super-tux.sourceforge.net/ http://supertux.berlios.de/
Existe una wiki: http://supertux.berlios.de/wiki/index.php/Main_Page

Toppler



Tower Toppler tiene como objeto conquistar la cima de cada una de las 8 de una colonia de torres existentes en el mar. A través de puertas, elevadores, escaleras... el protagonista va trepando encontrando en su camino todo tipo de obstáculos que intentarán volverle al mar, si quiere ascender deberá destruirlos o evitarlos. Es un juego bastante fuera de lo común y de gran jugabilidad.

Útil para...

Planificación de espacios y tiempos, es un ejercicio permanente de anticipación. Hay pocas oportunidades para esquivar las bolas, sólo con mucha táctica puedes conseguir que sean las bolas y no tú quien se dé el chapuzón, o entrar por la puerta adecuada en el momento oportuno.



Primeros Pasos...

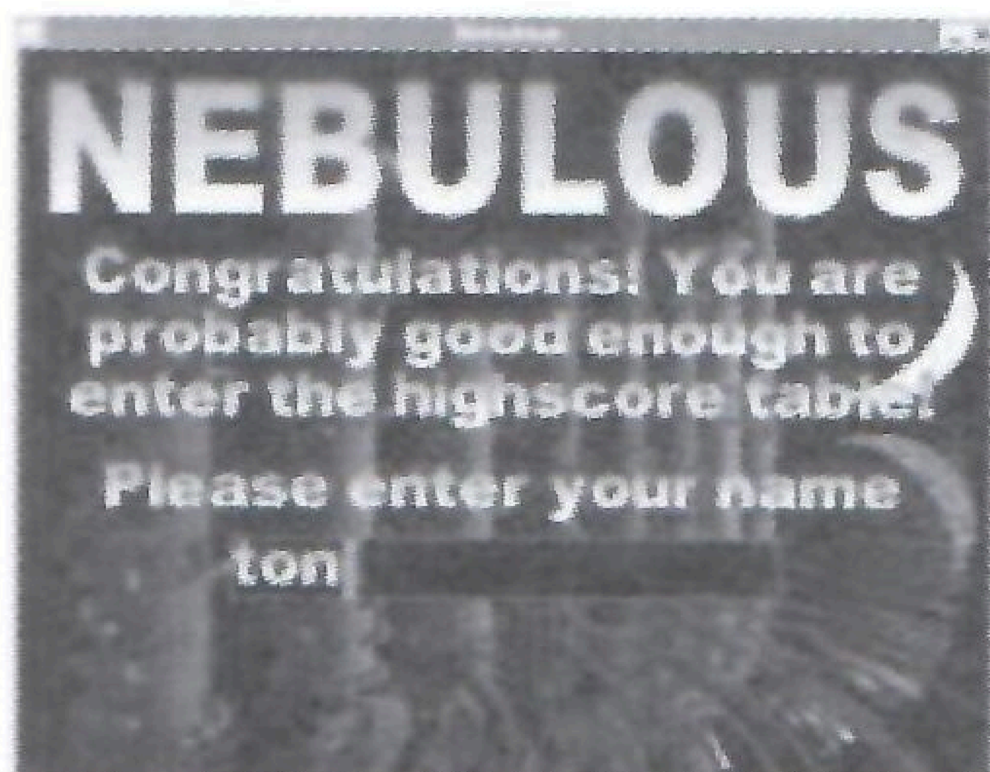
En ningún momento se ve una torre en su totalidad. Esto pone en dificultades al protagonista, en ocasiones no es fácil hacerse una idea de su posición real. La puerta importante se encuentra habitualmente bastante arriba. El jugador tiene numerosas cuestiones que atender, aunque el juego parece pasivo, como si sólo estuviera a la defensiva, la realidad es preocupante, sobre todo por ciertos objetos que vuelan horizontalmente que al menos tienen el detalle de anunciar su llegada.

Es un juego de anticipación: si no haces nada acabas en el agua, y si te mueves vas adoptando riesgos que sólo una adecuada capacidad de previsión podrá solucionar. Tiene la opción de disparar.

En GNULinEx se entra por *Menú Debian/Juegos/Arcade*.

Personalizar

Inicialmente se accede a un menú de configuración, donde se obtiene información relativa al jugador...:



Valoración

Es sencillo y efectivo, exigente y divertido. No es un juego de plataforma habitual, es muy probable que vuelvas a por él aunque sólo sea para averiguar lo que hay detrás de la próxima puerta.

Características Técnicas

Gráficos

La escena tal y como la percibe el jugador es agradable, es un trabajo de gran calidad que consigue agradar, pese al monstruo verde.

Sonido

Aporta un ambiente acertado, puede llegar el momento en que te sientas realmente rodeado de agua.

Jugabilidad

A cortas edades cuesta pasar el primer nivel de manejo. Es relativamente adictivo, curiosamente puede enganchar por largo tiempo pero también puede resultar latoso.

Duración

Suficiente como para agotar a los jugadores más competitivos, para muchos el tiempo se detiene en Toppler.

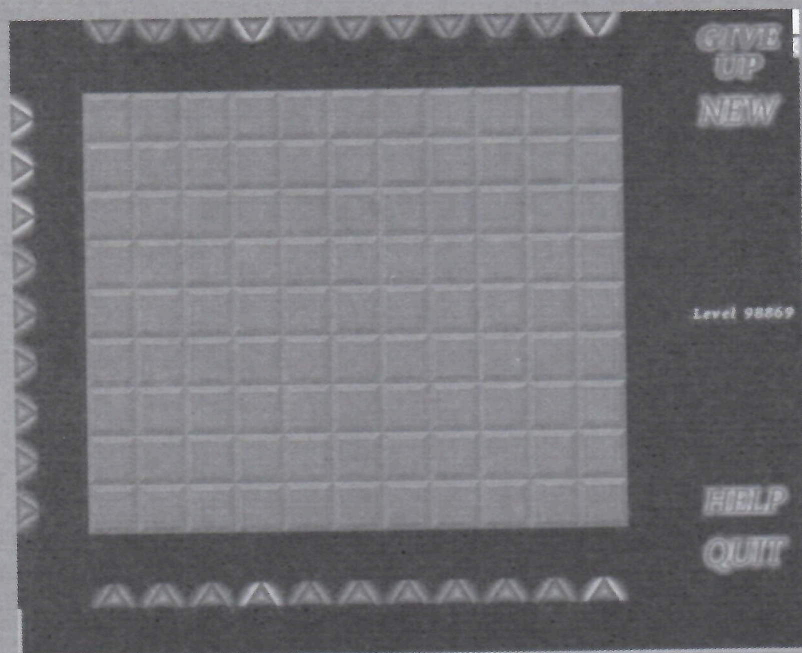
DESARROLLADO POR:

Autor: David A. Bandel, mantenedor Bill Allombert.
Correo: zbrown@tumblerings.org, ballombe@debian.org
URL: http://toppler.sourceforge.net/
http://linux.bankhacker.com/software/Tower+Toppler/

Rompecabezas



Blackbox



Juego para adivinar dónde se ocultan los diamantes de un tablero.

Útil para...

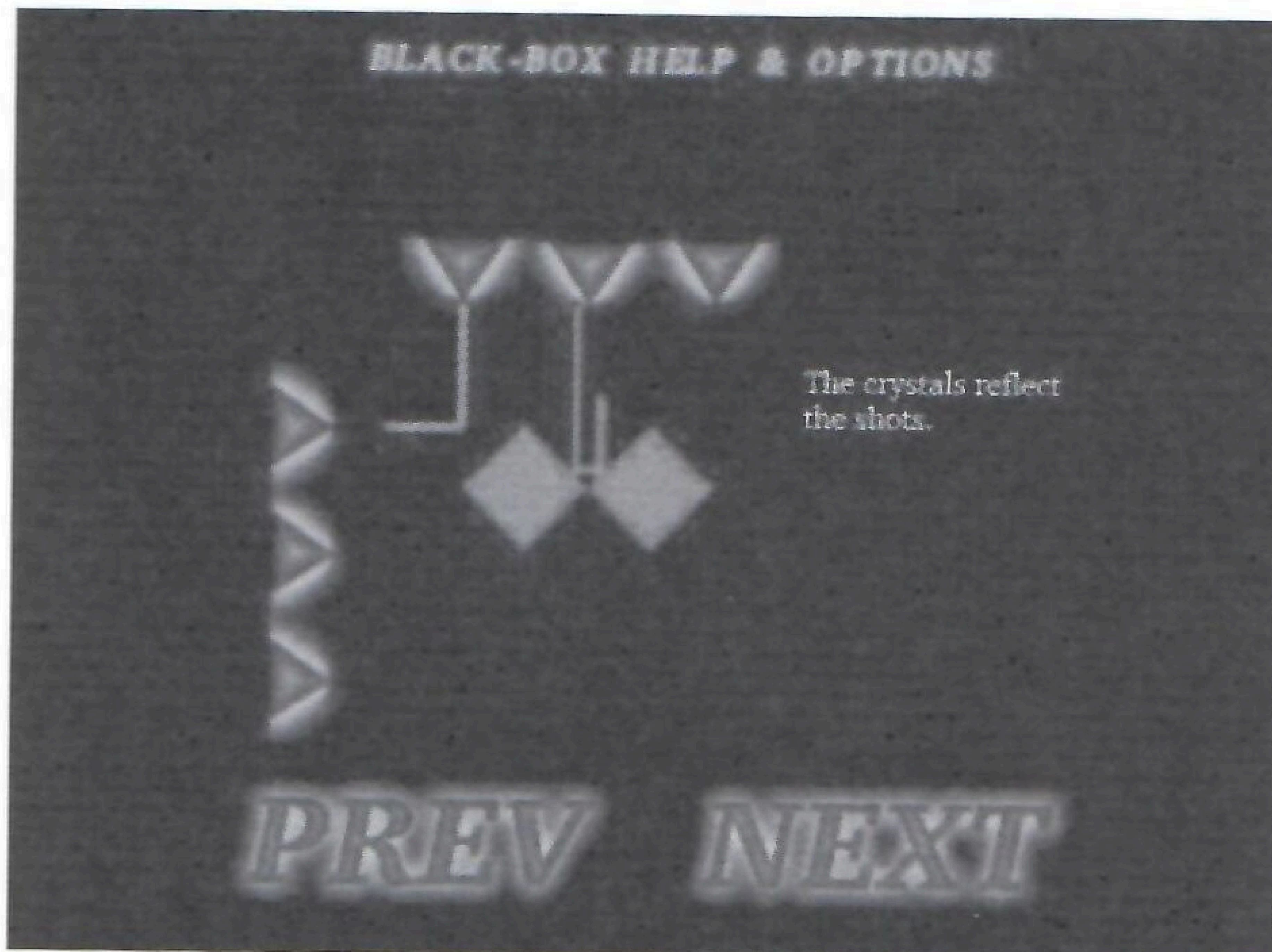
Desarrollar la percepción espacial, sobre todo para niños sin la lateralidad definida.

Primeros Pasos...

Pulsando en *Help*, accedes a una pantalla donde viene un pequeño manual en inglés, y donde escoges el nivel de dificultad (*Difficulty*) de uno a seis, que supone más o menos diamantes



a descubrir. El apartado *Highlight* te ayudará cambiando el color de los cañones de luz, lo cual te dará pistas para saber por dónde andan los diamantes. ¿Te has liado leyendo lo de los cañones de luz y los diamantes? Verás: cuando entramos en el juego picando en *NEW*, te aparecerá una pantalla cuadriculada que esconde varios diamantes. La finalidad del juego es saber dónde están, disparando los cañones de luz (los triángulos de los cuatro bordes) y observando cómo reflejan el rayo.



Personalizar

No se puede.

Valoración

Bastante simple, aunque tal vez sea motivante para edades tempranas.

Características Técnicas

Gráficos

Muy sencillos. La única resolución posible es a pantalla completa.

Sonido

Lleva música de fondo, ligeramente machacona. Se activa desde la pantalla de ayuda (*HELP*).

Jugabilidad

Sus seis niveles de dificultad y el apagar los cañones le dan alguna posibilidad, pero no pasar de un nivel a otro según vas acertando, le quita jugabilidad.

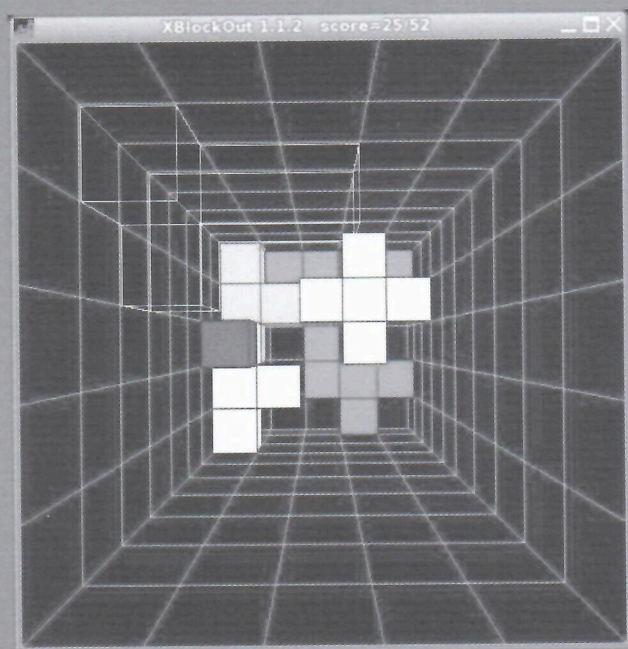
Duración

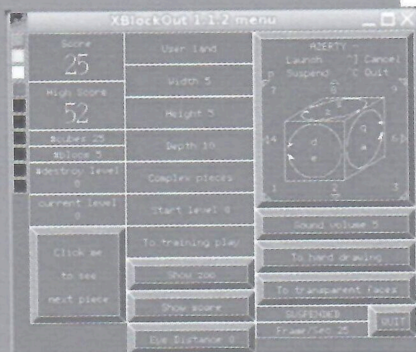
Unos minutos.

DESARROLLADO POR:

Autor: Karl Bartel
Correo: karlb@gmx.ney
URL: http://www.linux-games.com

XBlockOut





Tetris de figuras tridimensionales.

Útil para...

La abstracción de figuras, asociar figuras con huecos y percepción de forma y espacio. También es válido para la asignaturas de Plástica y Volumen.



Primeros Pasos...

Se empieza automáticamente al pulsar una tecla, estando activa la ventana que representa el cubo. Tendrás que encajar las figuras tridimensionales en el fondo del mismo. Cada vez que rellenes un nivel, este desaparecerá como en el Tetris de dos dimensiones. Las piezas se desplazan con las teclas de dirección y rotan con las de las letras *Q, W, E, A, S* y *D*.

Si quieres meterte en más profundidades, puedes enredar con la pantalla azul, que te ofrece la posibilidad de activar o desactivar la música, de ver todas las figuras posibles (*Show Zoo*), cambiar el tamaño del cubo —antes de empezar— (*Big Land, Small Land,* y *User land*, donde puedes elegir anchura, altura y profundidad: *With*, *Height* y *Depth*), cambiar el tipo de pieza (*Flat pieces*, *Complex* y *Simple*), etc.

Personalizar

Prácticamente todo es personalizable, como hemos visto. Las figuras pueden aparecer sólo como rejillas (*To transparent faces*), por ejemplo; o variar la distancia a la vista del jugador (*Eye distance*).

Valoración

Excelente, si te gusta el Tetris. Está muy bien acabado y realizado. ¡A por él!

Características Técnicas

Gráficos

Gran calidad y fluidez teniendo en cuenta que es un juego de tres dimensiones.

Sonido

Se supone que tiene, pero no se oye.

Jugabilidad

En la pantalla azul, para hacer más fácil el juego, puedes pulsar en *Clic me to see next piece*, y verás la pieza que caerá después de colocar la que está en escena. Los niveles de dificultad van de 0 a 10 (*Start level*) y estan relacionados con la velocidad de caída de la pieza.

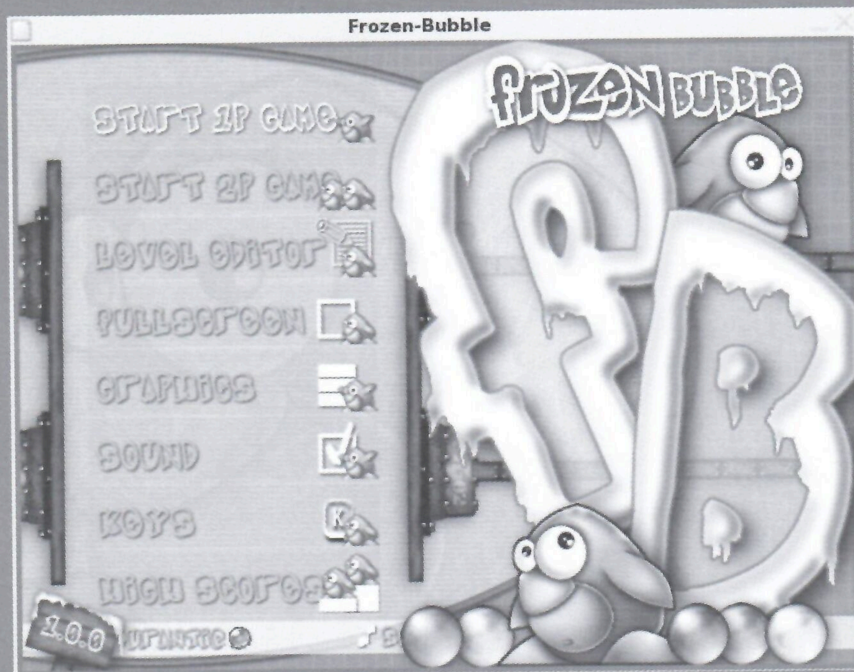
Duración

Dependiendo de la dificultad personalizada, desde unos minutos hasta horas para lograr superar niveles.

DESARROLLADO POR:

Autor: Alexander Ustaszewski
Correo: Team@blockout.de
URL: http://www.blockout.de/

Frozen Bubble



Clásico juego de memorizar y agrupar colores, al estilo Tetris pero lanzando bolas.

Útil para...

Desarrollo de la memoria inmediata, conocimiento de los colores, habilidad con el teclado, toma de decisión sobre estrategia a seguir.



Primeros Pasos...

Funciona solamente con el teclado, se elige uno o dos jugadores y a jugar.

Con las teclas de dirección derecha e izquierda, movemos el cañón y con la *up* (tecla con flecha hacia arriba) se dispara. Cada vez que consigas unir tres bolas del mismo color, éstas irán cayendo. El cargador del cañón te anuncia cuál será el color de la bola posterior a la que tienes dispuesta a salir. Debes limpiar de bolas el techo antes de que la prensa te aplaste. Un buen truco es hacer depender todas de un primer grupo de un mismo color y derribarlas cuando tengas la ocasión.

Una vez logrado, pulsa *Espacio* y pasas de pantalla y nivel.

Personalizar

Totalmente personalizable, tanto en gráficos como en niveles. Partiendo del menú principal, entra en las opciones de *level editor* o *graphics*, configura tu juego y vuelve a la pantalla principal salvando y cerrando la ventana

Valoración

Juego muy conseguido, con muchas posibilidades de aplicación en el aula de Educación Infantil y primer ciclo de Educación Primaria. Poder editar fomenta la creatividad en la elaboración de actividades con la posibilidad de visualizar al instante los resultados.

Características Técnicas

Gráficos

Muy conseguidos y atractivos para cualquier edad por su variedad y suavidad de colores.

Sonido

Todo suena. La música es un poco repetitiva... para según el momento que tengas.

Jugabilidad

En las configuraciones tenemos hasta 100 pantallas/niveles para elegir, además, podemos crear nuestras pantallas personalizadas en el *Level Editor* y en *graphics* se pueden elegir entre el modo de una, dos o tres pantallas.

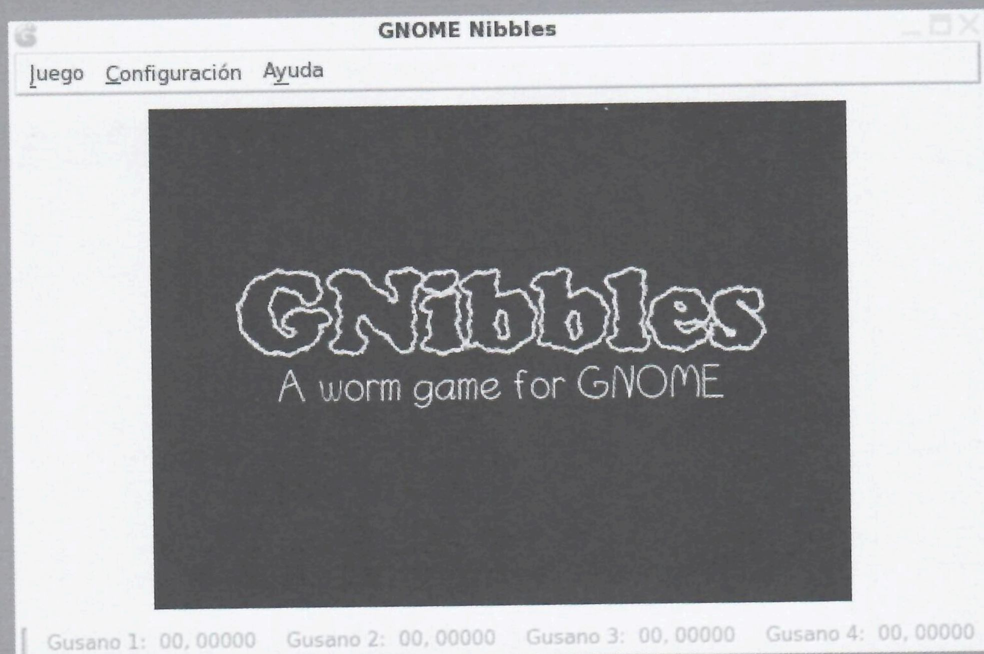
Duración

Al igual que en el Tetris, depende de la velocidad de la presa que intenta meter prisa.

DESARROLLADO POR:

Autores
* Guillaume Cottenceau design & perl/SDL programming
* Alexis Younes (Ayo73) graphics (everything but the bubbles)
* Amaury Amblard-Ladurantie graphics (the bubbles)
* Matthias Le Bidan (Matths) sound & music (Perl/SDL version)
* Kim and David Joham level editor (Perl/SDL version)
* Glenn Sanson Java programming
Correo: gc@mandrakesoft.com
URL: http://glenn.sanson.free.fr/fb/

Gnome Nibbles



Clásico juego del gusano del antiguo MSDOS, pero con opciones mucho más avanzadas. La finalidad del juego es ir recogiendo objetos azules para ir alargando el gusano sin chocar con ningún obstáculo.

Útil para...

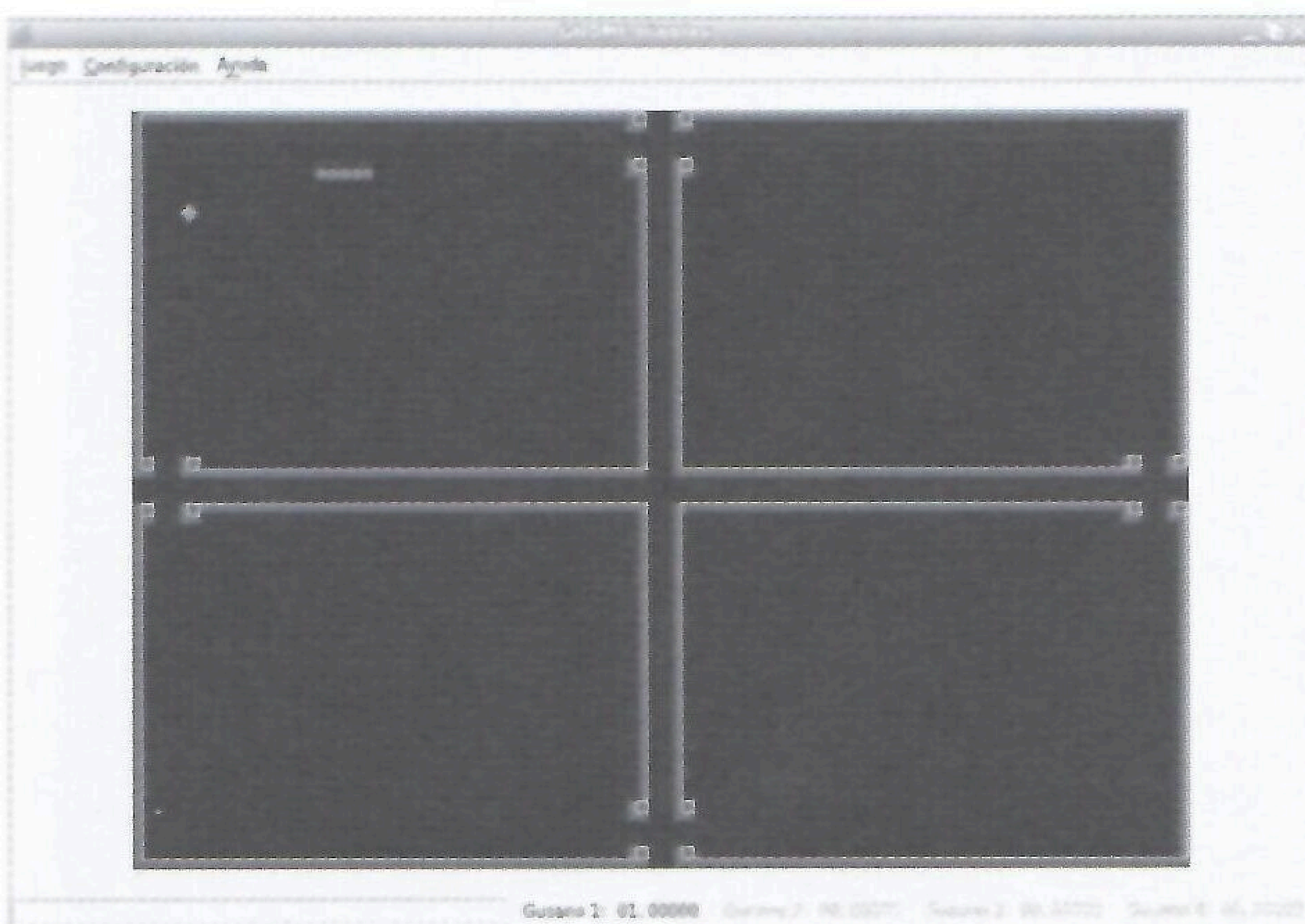
Trabajo de la percepción espacio temporal asociada a la habilidad de manejo de las teclas de dirección. Además, desarrolla la capacidad de concentración por el carácter de *continuum* implícito en el juego.



Primeros Pasos...

Para probar puedes jugar como viene por defecto: elige *Juego* | *Nuevo juego* y guía tu gusano por la pantalla, devorando las piedrecitas azules (lo que hace crecer su longitud). Debes evitar chocar contra las paredes laterales, aunque puedes usar los huecos entre éstas para salir y entrar (por la parte contraria de la pantalla).

Cuando consigues la longitud máxima del gusano, pasarás de nivel, lo cual irá complicando la existencia del gusano, tanto por las trampas, como por los premios a conseguir.



Características Técnicas

Gráficos

Sencillos, pero suficientes.

Sonido

Según parece, tiene; pero no hemos logrado oírlo.

Jugabilidad

Cuenta con 26 niveles, que para un usuario asiduo a los juegos son superables.

Duración

Depende de tu habilidad, pero, como mínimo, cinco minutos por nivel.

Personalizar

En *Configuración* | *Preferencias*, tenemos cinco pestañas. La primera, *Juego*, en la que puedes manipular casi todo:

- Velocidad.
- Activar sonidos.
- Niveles de dificultad.
- Número de jugadores (hasta cuatro), para los que tenemos la posibilidad de configurar sus gusanos en las pestañas restantes.

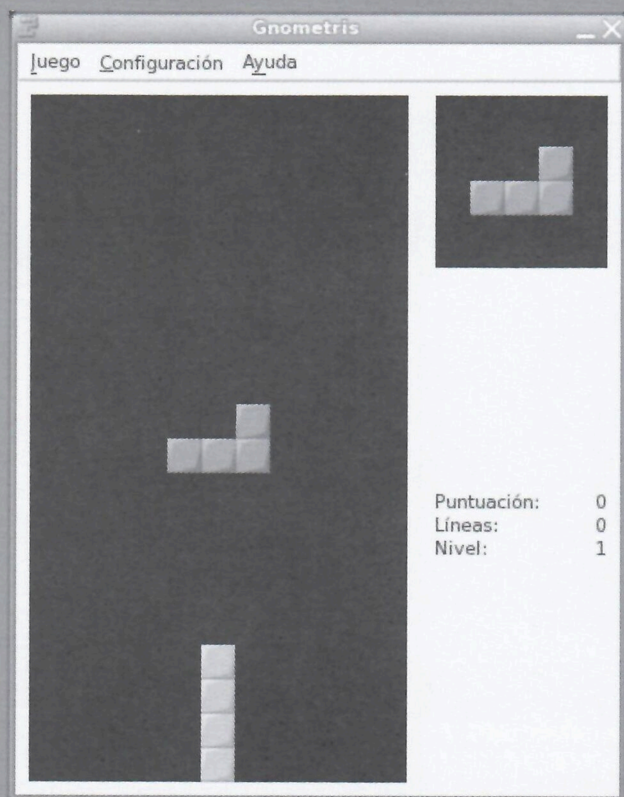
Valoración

Juego clásico en una versión mejorada. Si pervive en el tiempo, por algo será.

DESARROLLADO POR:

Autores: Sean MacIsaac y Ian Peters
Correo: sjm@acm.org ipeters@acm.org
URL:

Gnometris



Ya sabes, se trata de ir encajando las piezas que van apareciendo para ir rellenando niveles que al completarse desaparecerán.



Útil para...

Visualización de situaciones antes de que ocurran, es decir, percepción espacio-temporal y orientación espacial.

Primeros Pasos...

Clásico juego del Tetris que trae como teclas de juego por defecto...

Mover derecha:	⇨
Mover izquierda:	⇦
Mover abajo:	⇩
Soltar:	*Espacio*
Rotar:	⇧
Pausa:	*P*

Personalizar

En *Configuración | Controles* te aparecen las teclas por defecto que puedes cambiar a tu gusto haciendo doble clic sobre ellos. En *Configuración | Juego*, puedes modificar el número de filas pre-rellenadas, la densidad de bloques en una fila pre-rellenada, el nivel inicial, activar sonidos, activar la opción de ver el próximo bloque o rotar en el sentido contrario a las agujas del reloj.

Características Técnicas

Gráficos

Buenos gráficos con sensación de voluminosidad agradable.

Sonido

En teoría lleva sonidos aunque en la prueba realizada, a pesar de tenerlos activados, no funcionaron.

Jugabilidad

Es un clásico de mucha jugabilidad, demostrada a lo largo del tiempo.

Duración

Al poder adaptarlo a tu nivel, siempre encontrarás uno que te plantea retos, es decir, puedes pasar con él largos ratos agradables.

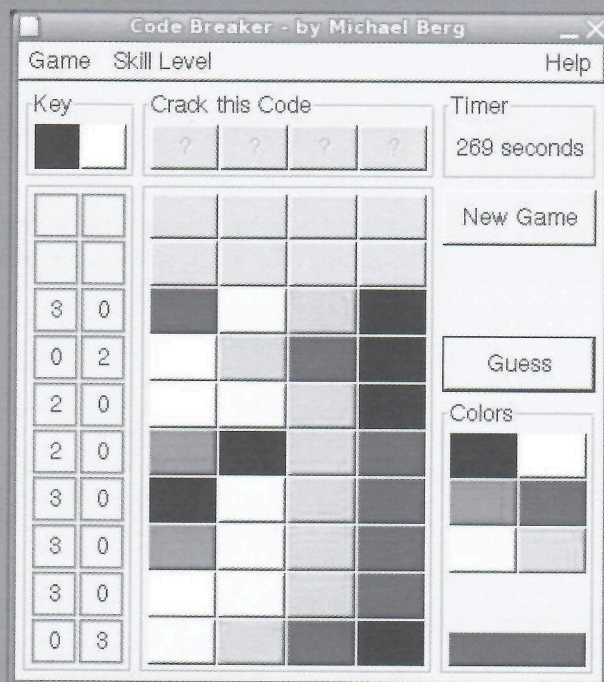
Valoración

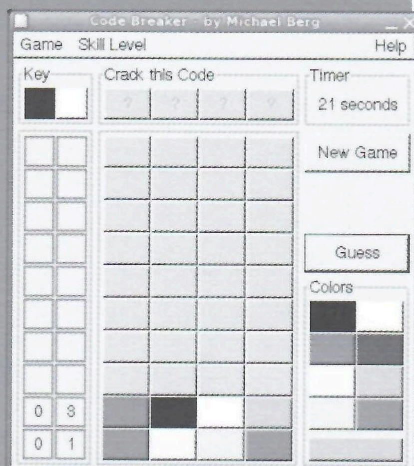
Su permanencia en el tiempo desde el primer Tetris, no deja lugar a dudas de que es un juego de probado prestigio.

DESARROLLADO POR:

Autor: Angela Boyle
Correo: angela@u.washington.edu
URL: http://www.gnome.org/projects/gnome-games/

Codebreaker





Variación digital del juego MasterMind, en el que has de averiguar un código de colores oculto.

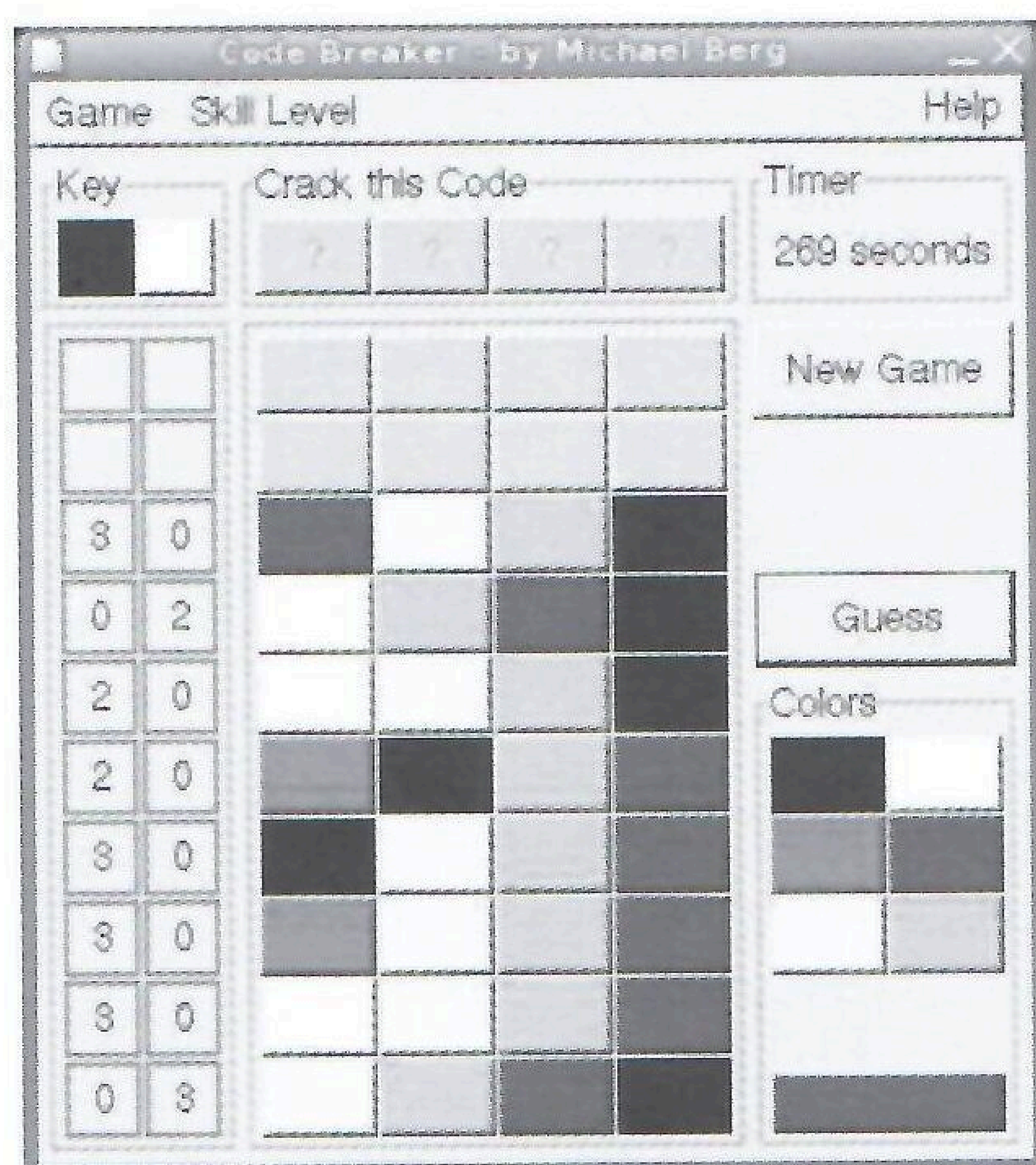
Útil para...

Desarrollar la capacidad deductiva, importante en procesos lógico-matemáticos. A los más pequeños les puede servir para retener colores y datos en la memoria.



Primeros Pasos...

Lo primero que has de hacer al abrirlo es elegir cuatro colores entre los seis que se te ofrecen (*Nivel de principiante*) y colocarlos en los cuatro casillas inferiores. Pulsando el botón *Guess*, te aparecerán dos números en la columna izquierda: son los aciertos de tu serie; el de la derecha es color acertado pero no colocado, y el de la izquierda acertado y colocado en su sitio. Con estos datos y rellenando cada serie, tienes que deducir los colores ocultos que están en la fila superior (las del signo *?*).



Características Técnicas

Gráficos

Muy sencillos, pero resultones.

Sonido

No tiene.

Jugabilidad

Al no haber tiempo límite, puedes pasar largos ratos hasta descubrir el código. Ten en cuenta que con ocho colores existen 4.096 posibles combinaciones ocultas.

Duración

Sin límite.

Personalizar

Sólo puedes escoger los niveles de dificultad, antes de empezar a jugar (*Skill level*). Hay tres: Principiante (*Beginners*), Medio (*Intermediate*) y Avanzado (*Advanced*), que se corresponden con seis, siete y ocho colores, con los que combinar las series.

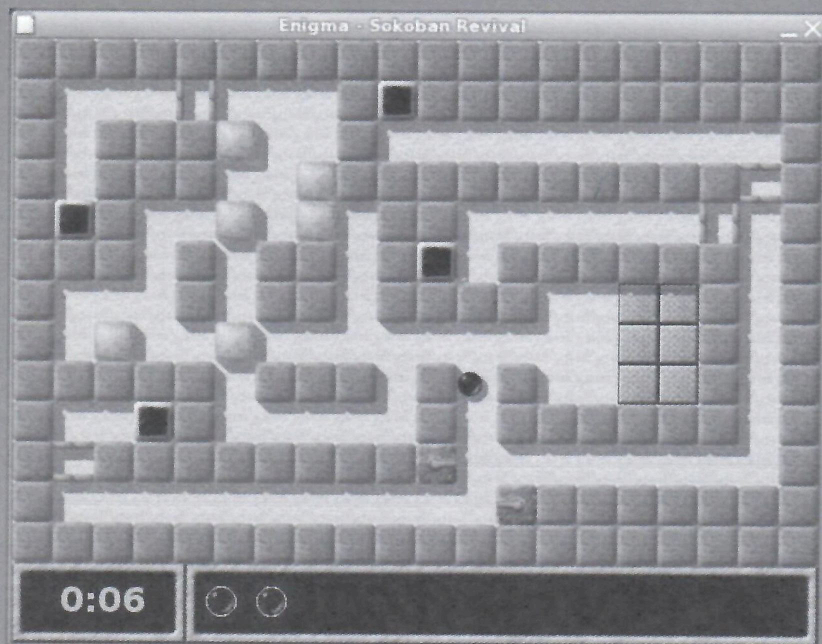
Valoración

Te hace pensar y concentrarte, lo cual es de agradecer (y no es muy habitual en otro tipo de juegos).

DESARROLLADO POR:

Autor: Michael Berg
Correo: mberg@nmt.edu
URL: http://hpux.connect.org.uk/hppd/hpux/Gtk/Misc/breaker-1.2.0/man.html

Enigma



Es un juego de memoria y habilidad con el ratón: golpeando casillas con una bolita dirigida por tu ratón, tienes que averiguar los colores ocultos para emparejarlos.

Útil para...

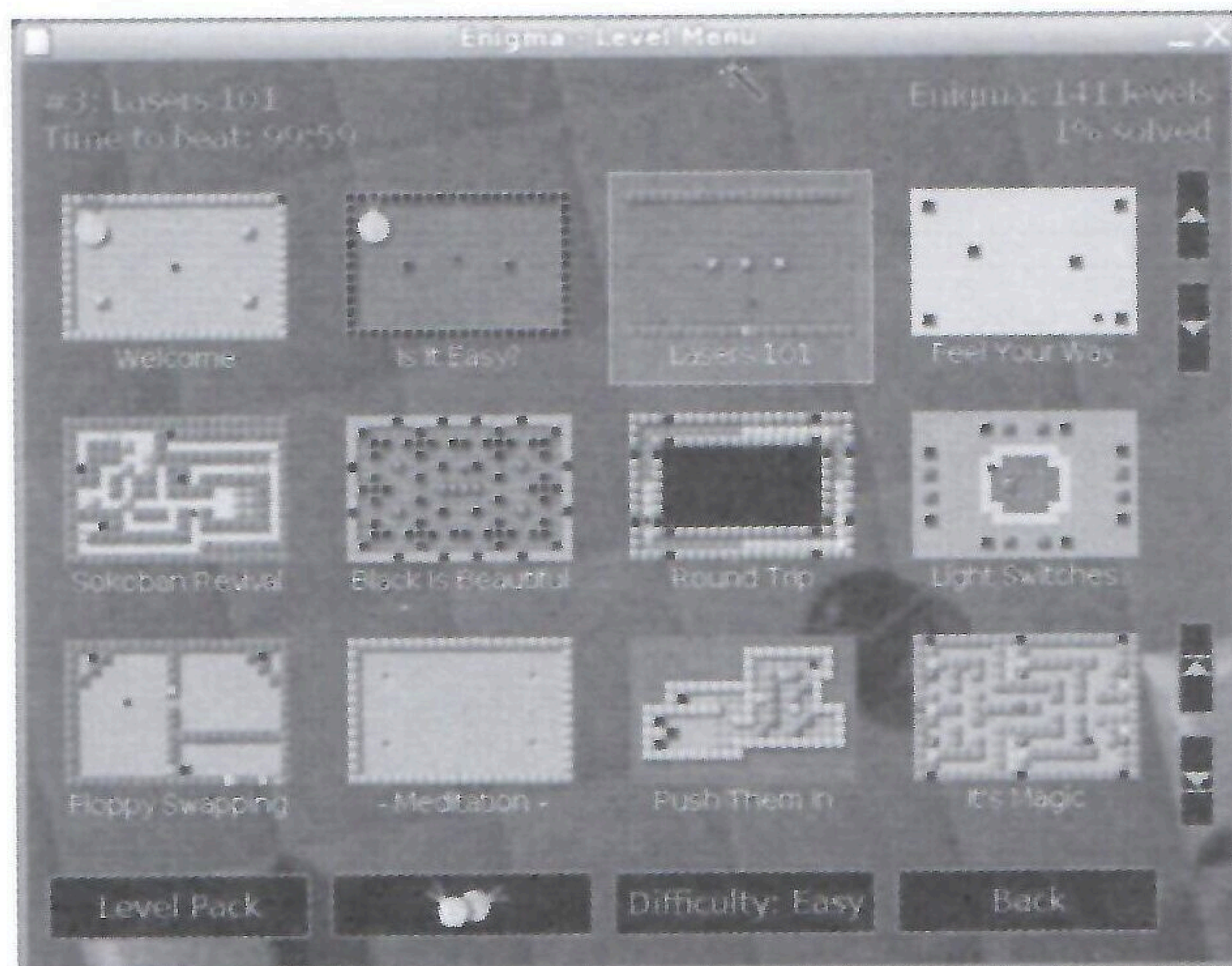
Memorizar los colores, desarrollar habilidades óculo-manuales.



Primeros Pasos...

En la pantalla de bienvenida, pulsa *Start Game*, escoge nivel de dificultad (*Difficulty*), *Easy* para empezar. Elige la primera pantalla (*1: Welcome*). De esta forma, irás descubriendo el mecanismo del juego desde lo más sencillo. En seguida verás que se trata de hallar pares de colores golpeando consecutivamente en los lugares donde están ocultos.

Al avanzar pantalla a pantalla, se irán sumando más colores a descubrir y trampas que sortear. La dificultad va en aumento.



Características Técnicas

Gráficos

Muy vistosos. Muy logrados, de 0 a 10, sin duda un 10.

Sonido

Se modifica en *Options* tanto el volumen de la música, como el de los eventos.

Jugabilidad

Engancha y tiene hasta ¡setecientos niveles! Para nunca acabar.

Duración

Viendo lo anterior, tantas horas como tu cuerpo, tu vista y tu mano aguanten (y tu familia te lo permita, sin echarte del hogar).

Personalizar

Lo más determinante es la velocidad del ratón, desde 1 a 15, en *Options* | *Mouse Speed*.

Valoración

Es uno de los mejores juegos que hemos analizado; diseño, acabado, música...

DESARROLLADO POR:

Autor: Daniel Heck
Correo: enigma-devel@nongnu.org
URL: http://www.nongnu.org/enigma

Gnome Klotski



Típico juego con el objetivo de mover un bloque al área señalada por las marcas.

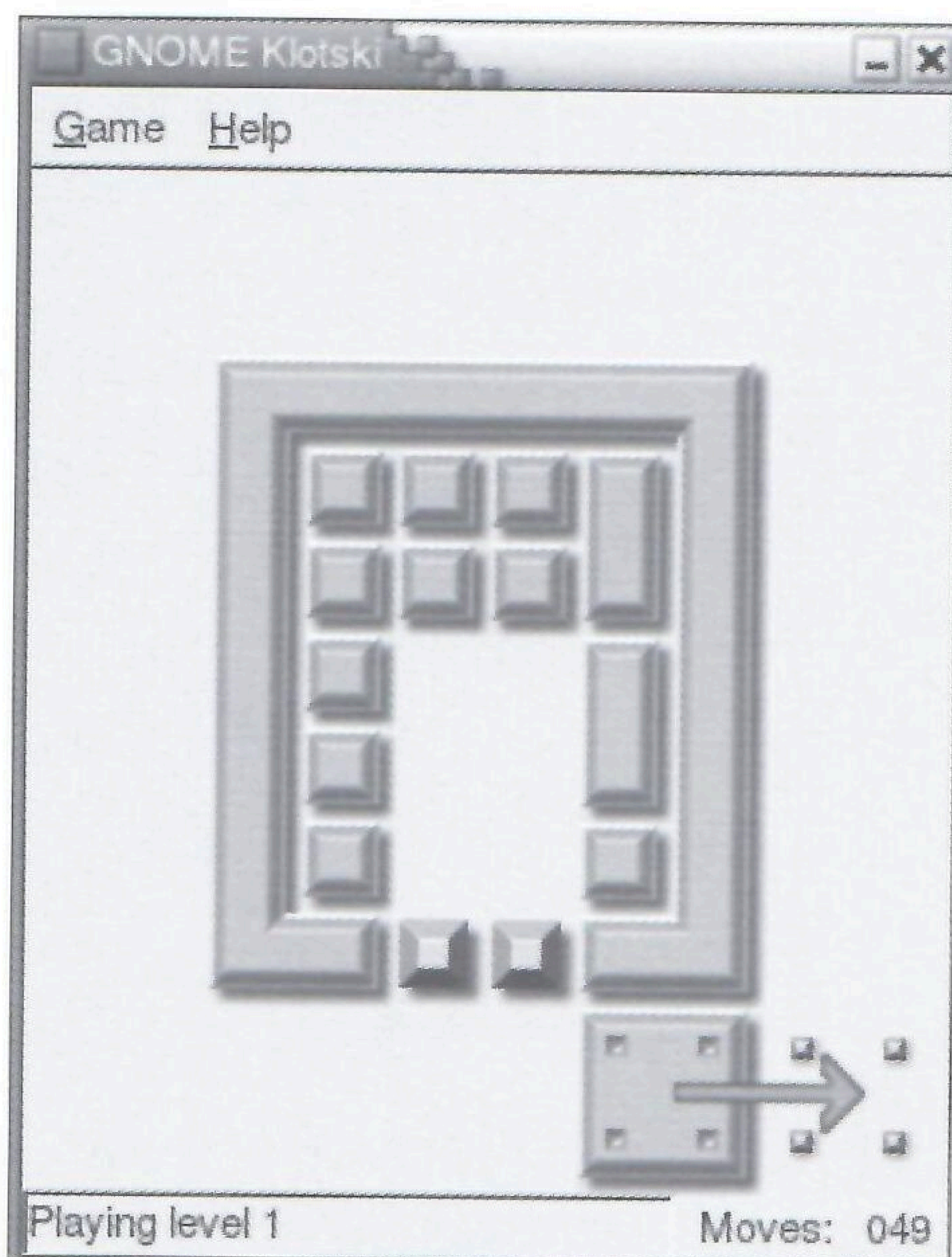
Útil para...

Desarrollo de la capacidad para elaborar estrategias.



Primeros Pasos...

El objetivo es mover el bloque de la pantalla, pieza a pieza, con el ratón para que la pieza marcada pueda pasar hasta las marcas con el mínimo de movimientos...



Características Técnicas

Gráficos

Son agradables a la vista.

Sonido

No.

Jugabilidad

Hasta pasar todos los niveles da mucho juego.

Duración

Puedes pasar largos ratos "rompiéndote la cabeza con el jueguecito".

Personalizar

Al comenzar un nuevo juego en el menú juego se despliega la posibilidad de elegir entre *Principiante*, *Medio* y *Avanzado*. En cada submenú, hay una serie de números y cada número se refiere a un nivel diferente del juego tanto en dificultad como en limitaciones de movimientos.

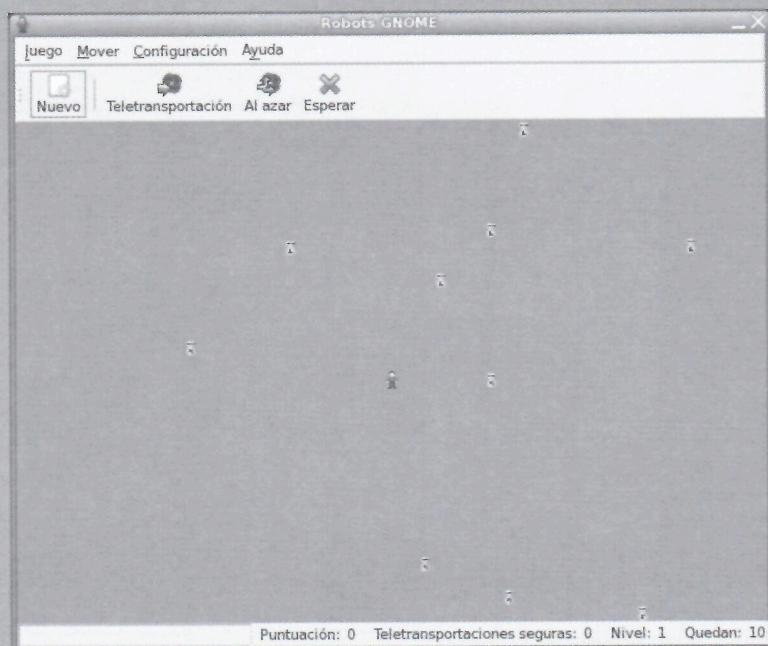
Valoración

Juego cuyos objetivos no son nada fácil de conseguir, lo cual es bueno.

DESARROLLADO POR:

Autor: Lars Rydlinge
Correo: Lars.Rydlinge@HIG.SE
URL: http://www.gnome.org/projects/gnome-games/

Gnome Robots



Juego muy simple y más que lo parece por lo primario de sus gráficos; sin embargo, hay que jugar: puede que sea tu juego.

Útil para...

Elaboración de estrategias. Visión espacio-temporal.

Primeros Pasos...

Al comenzar, te encuentras rodeado de robots y otros extraños e igualmente peligrosos adversarios si has elegido otro escenario que no es el que viene por defecto. Al moverte con el ratón, los robots se mueven hacia ti con la intención de matarte; además hay dos tipos de robots y uno de ellos corre el doble que tú. Para evitarlo, teniendo en cuanta que los robots no tienen nuestra inteligencia, si consigues que choquen, se eliminarán entre



ellos. También se destruyen al chocar contra la basura de una antigua colisión. Si estás en una encerrona, puedes teletransportarte aleatoriamente a otro sitio del escenario (con el peligro de caer al lado de uno de ellos). Otra arma es hacer barricadas (si el nivel permite la configuración) con los montones de basura o aplastar a los enemigos con ella consiguiendo un bonus adicional. Con la eliminación de robots se van consiguiendo teletransportes seguros, es decir, también se pueden gastar (elige la opción de teletransporte aleatorio si crees que es seguro). Si la mitad de la pantalla está ocupada por robots, vuelven al número que había al principio.

Las teclas para jugar estándar son:

- Para moverse: *Y*, *H*, *B*, *K*, "*.*" o *Espacio*, *J*, *U*, *L*, *N*
- Teletransporte: *T*
- Teletransporte aleatorio: *R*
- Esperar: *W*

Hay otros conjuntos de teclas para jugar...

Personalizar

Se puede definir el conjunto de teclas, seleccionando la caja del movimiento a editar. Se cambia pulsando la tecla que queremos establecer.

En el cuadro de preferencias, permite cambiar comportamiento y apariencia del juego, se puede elegir entre juegos predefinidos y nos dará información sobre ellos. La opción modo de salvación evitará ir al sitio malo mientras existan buenos, es decir, seguros. Se pueden configurar los sonidos y los efectos como los *"Splats"*. Se pueden seleccionar tipos de gráficos viéndose un *pre* de lo seleccionado antes de aceptarlo. En pantalla se configura el teclado (comentado anteriormente).

Características Técnicas

Gráficos

No son de mucha calidad...

Se pueden configurar gráficos personalizados editando algunos ficheros, la información sobre estos ficheros los tienes en la ayuda del juego en *Miscelánea.*

Sonido

Si.

Jugabilidad

Creo que no da mucho juego, pero hay que probarlo, quizás, a ti te guste.

Duración

Depende de tu habilidad a la hora de preparar encerronas al enemigo. Para pasar un "ratillo"

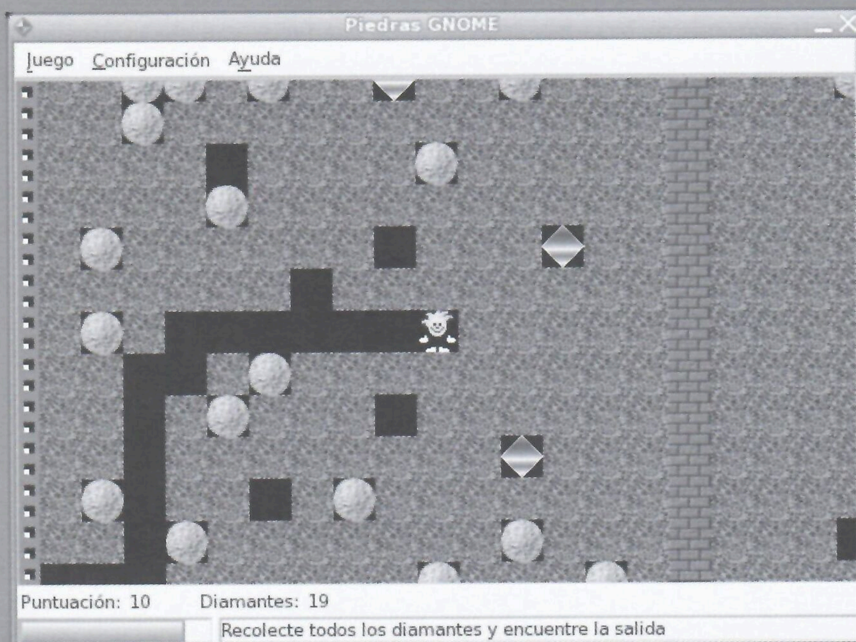
Valoración

No es de los mejores juegos que tenemos en JuegaLinEx

DESARROLLADO POR:

Autor: Mark Rae
Correo: m.rae@inpharmatica.co.uk
URL: http://www.gnome.org/projects/gnome-games/

Gnome stones



Estás en una cueva rellena de arena, con rocas y diamantes distribuidos aleatoriamente. Mira, deduce y muévete, intentando coger todos los diamantes sin que que caiga un objeto encima y te aplaste.

Útil para...

Pensamiento lógico con deducción anticipada, del tipo laberinto con obstáculos.



Primeros Pasos...

Selecciona *juego | juego nuevo* y tendrás tu gruta con arena, rocas y diamantes. Mueve con la teclas de navegación al "muñequito", que digamos que eres tú, e intenta coger todos los diamantes sin que que caiga un objeto encima y te haga papilla. En la zona inferior de la pantalla, verás los puntos, el tiempo que te queda y los diamantes que te faltan por recoger. Una vez tengas todos los diamantes, busca la salida que se te muestra intermitente y saldrás de ese nivel para entrar en otro automáticamente.

Cuando veamos las modificaciones que podemos realizar con el botón *Preferencias*, sabremos que hay otras pantallas en las que se trata de empujar cajas para colocarlas en los lugares indicados (las del tipo *Gnomekoban*).

Personalizar

Tiene varios tipos de cueva que puedes elegir en *Preferencias*:

- Cursillo de cuevas (11)
- Cuevas originales (21)
- Gnomekoban (42) en el que tienes que empujar unas cajas y colocarlas en los sitios que el juego te marca.
- Cuevas predeterminadas (3)

También cuenta con la posibilidad de configurar un joystick en *Preferencias | Joystick*. En *Preferencias | Varios* puedes elegir entre tres tipos de movimientos para tu personaje (por defecto viene el movimiento suave.

Características Técnicas

Gráficos

Regular pero suficientes.

Sonido

No

Jugabilidad

Puedes pasar horas "hasta que te duela la cabeza".

Duración

Da para mucho tiempo ya que aunque tengas mucha habilidad a la hora de resolver, al final encontrarás una pantalla en la que tropezarás.

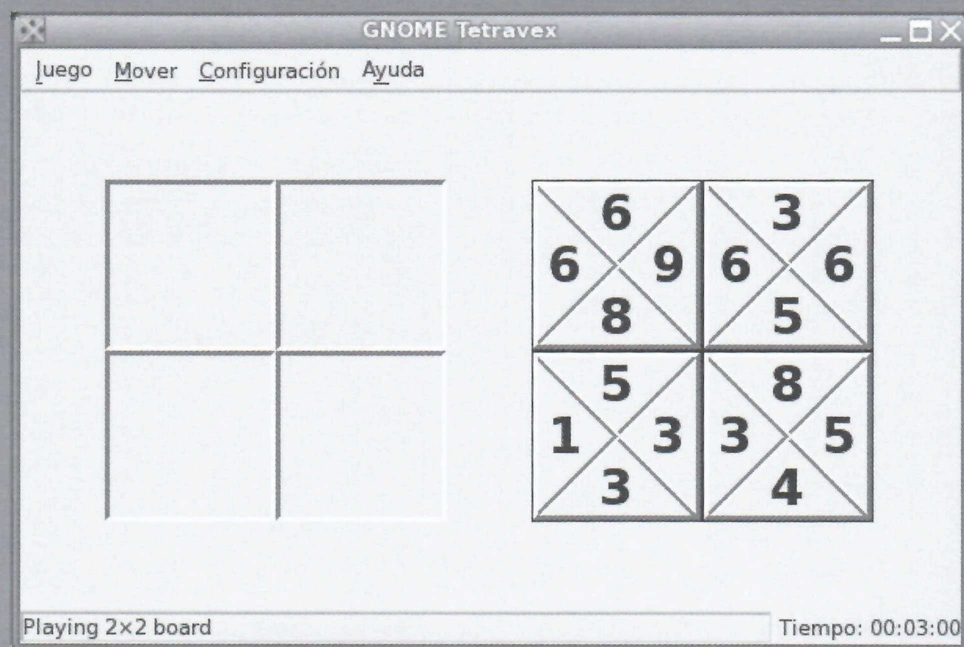
Valoración

Juego muy divertido y que engancha conforme se va jugando.

DESARROLLADO POR:

Autor: Rob Bradford
Correo: rob@funky-penguin.co.uk
URL: http://www.gnome.org/projects/gnome-games/

Gnome Tetravex



Si te gusta el Dominó, este juego te apasionará.

Útil para...

Retención visual de datos con utilización inmediata.



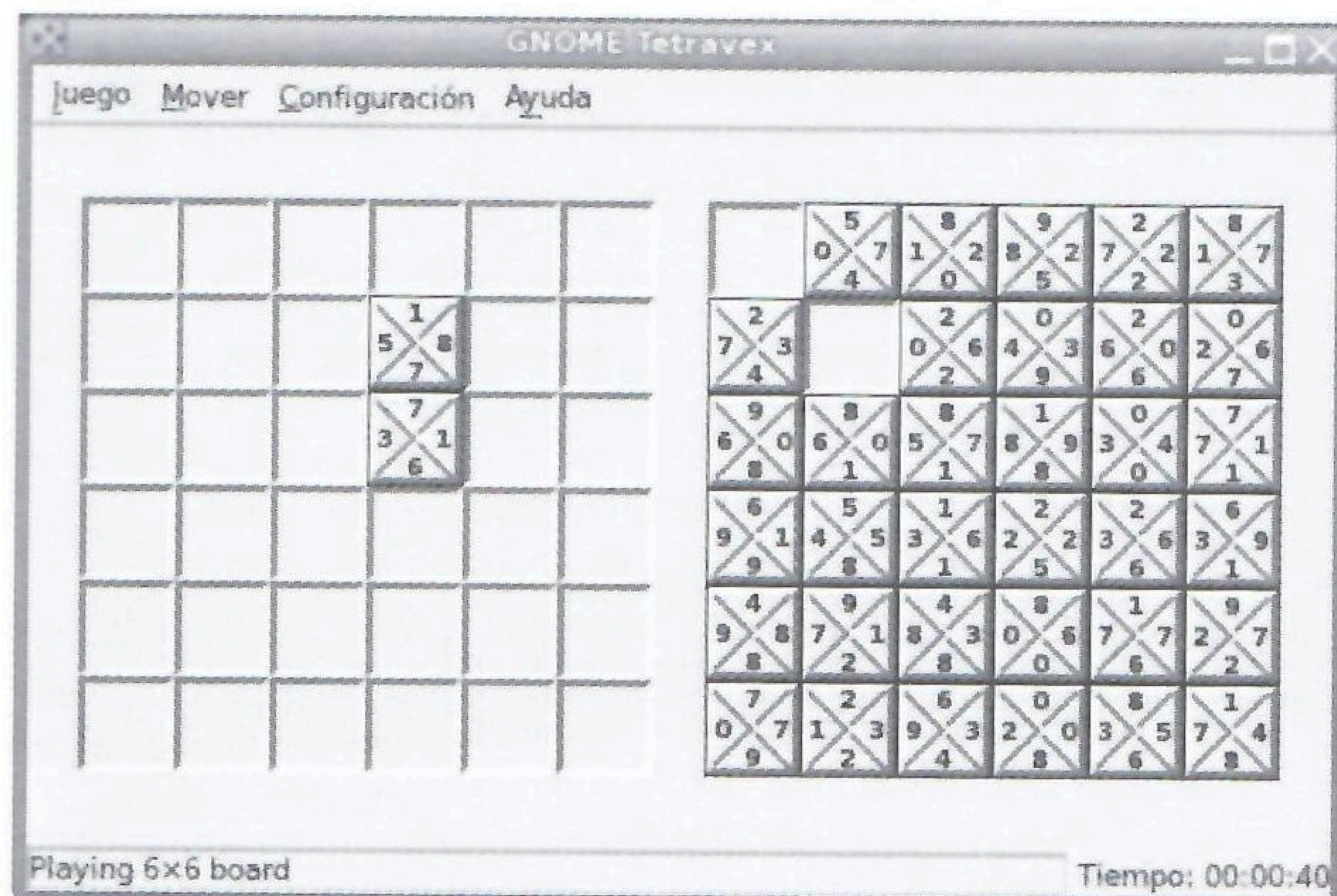
Primeros Pasos...

Sencillo juego que cuenta con unas fichas tipo dominó pero con cuatro lados con sus cuatro números correspondientes. Tenemos dos tableros, el de las fichas para jugar y el de las fichas jugadas que vamos colocando. Se trata de que casen los números al estilo dominó pero por los cuatro lados. Además, cuenta con la opción *Juego* | *Consejo* que te coloca una ficha o deshace un movimiento mal realizado para ayudarte a resolver la partida.

En el caso de rendirte, elige *Juego* | *Resolver* y el programa te colocará todas las piezas.

Personalizar

En *Configuración*, puedes elegir el número de piezas y por lo tanto de nivel que quieres, desde 2x2 hasta 6x6.



Características Técnicas

Gráficos

Sí, en 2D pero de buena calidad

Sonido

No

Jugabilidad

No pasa de nivel automáticamente

Duración

En sus niveles superiores da para un "ratito largo".

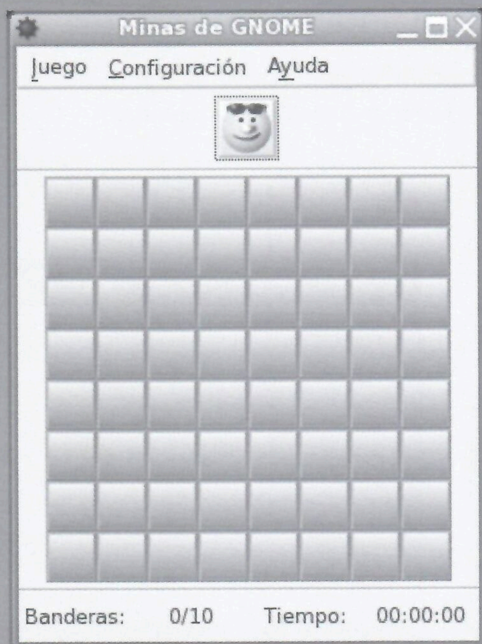
Valoración

Desde el punto de vista educativo es de los mejores juegos de JuegaLinEx.

DESARROLLADO POR:

Autor: Lars Rydlinge | Revisión: Rob Bradford
Correo: rob@funky-penguin.co.uk
URL: http://www.gnome.org/projects/gnome-games/

Gnomine





Ya sabes... el típico juego de las minas.

Útil para...

Deducir y calcular acontecimientos con los datos disponibles, teniendo en cuenta también el factor suerte.



Primeros Pasos...

El objetivo de las minas de GNOME está en que el jugador señale todas las minas por medio de una bandera. Se juega destapando cuadrados con el botón izquierdo del ratón donde pensamos que no hay mina y colocando banderas con el botón derecho del ratón en los lugares que deducimos hay una. Al destapar un cuadrado sin mina aparece un número que indica el número de minas que lo rodean, de esta forma vamos deduciendo donde están el resto... ¡Suerte!

La parte inferior del cuadro principal muestra dos contadores, uno de la banderas que voy colocando y otro del tiempo transcurrido. Si te equivocas y pulsas en una mina, pierdes.

Personalizar

En *Configuración | Preferencias* tienes la posibilidad de hacer que el número de cuadrados sea mayor o menor, con la posibilidad de elegir entre tres tamaños predefinidos o una cuarta opción que te deja decidir el número de filas y columnas que quieres. Por último, también te permite usar banderas en el menú *Usar banderas no estoy seguro*.

Características Técnicas

Gráficos

Suficientes.

Sonido

No.

Jugabilidad

Da juego ya que te vas "picando" contigo mismo.

Duración

Hay quien pasa horas con este juego.

Valoración

Igual que el Tetris, si perduran en el tiempo será por algo.

DESARROLLADO POR:

Autor: Szekeres Istvan
Correo: Szekeres@pc0176sd.sysdata.siemens.at
URL: http://www.gnome.org/projects/gnome-games/
http://www.unixuser.org/~euske/vnc2swf/demo.html

Groundhog

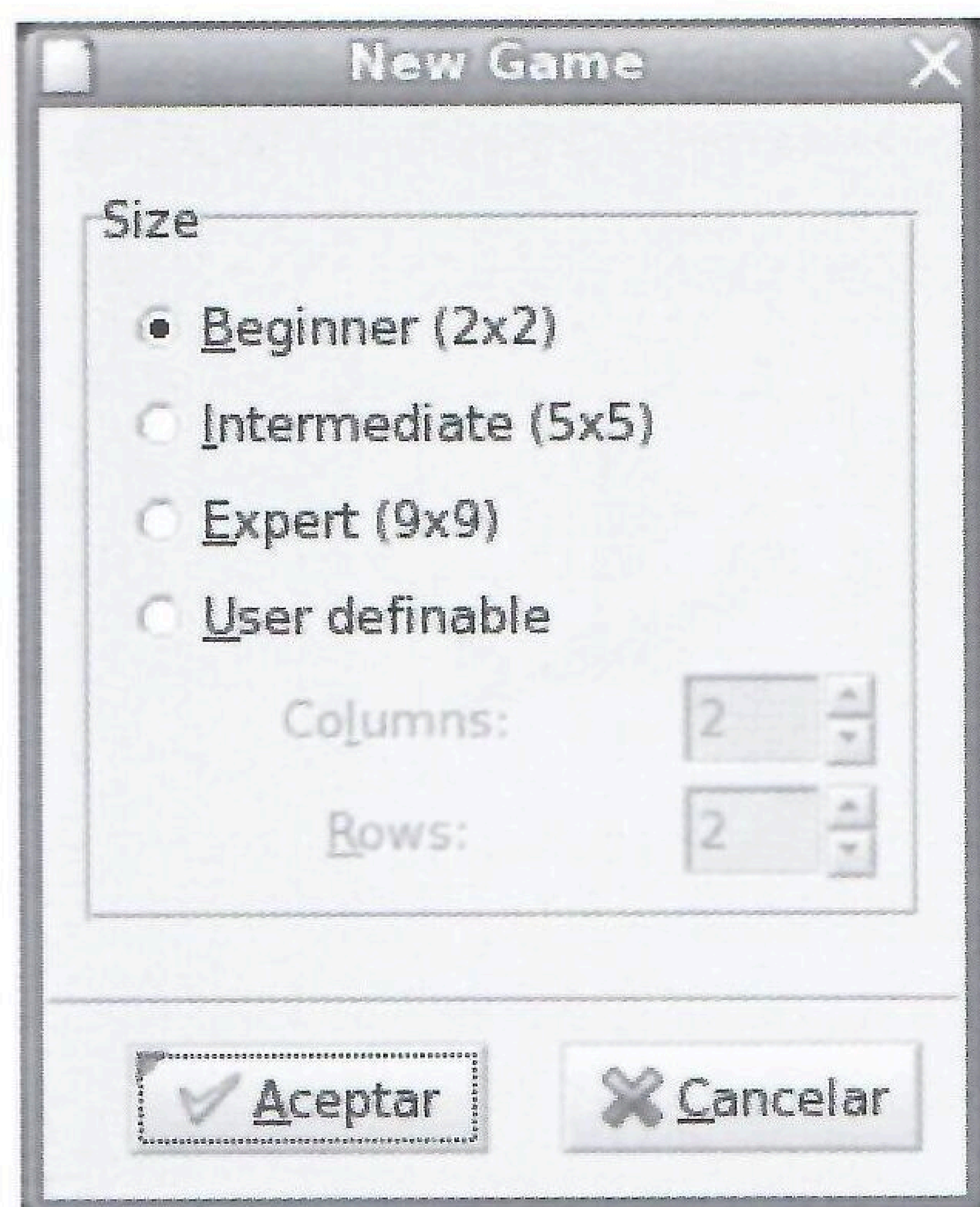


Buen juego en el que tienes que anticiparte a lo que ocurrirá, incluso dentro de varios movimientos (cualidad que hace que juegos como el ajedrez sean tan educativos en el entrenamiento mental).

Útil para...

Desarrollo mental en general.





Primeros Pasos...

Pulsa en el icono pistola o en *File* | *New*, elige el nivel entre los tres predefinidos o el personalizable y a jugar.

Verás un tablero de juego parecido al de la imagen: se trata de colocar las bolas de según qué color en el contenedor del mismo color. Simplemente pulsando en los cuadrados centrales que son una especie de caminos, los colocas de forma que dirija la bola al sitio deseado, para lo cual pulsamos en el botón *Go*. Los contadores te indican número de movimientos y tiempo transcurrido desde que empezó la partida.

Te recomiendo que empieces por el nivel más sencillo ya que hasta que te adaptas al juego cuesta un poquillo.

Personalizar

Para empezar, la barra de menú con el icono pistola y el icono podio, puedes despegarla del tablero arrastrándola hacia el lugar del escritorio que quieras. También puedes elegir entre tres niveles y uno configurable, cada vez que pulsas nuevo juego.

Tienes una tabla de clasificación donde irás anotando los puntos de las partidas jugadas en cada nivel.

Valoración

Como idea es genial.

Características Técnicas

Gráficos

Suficientes, sin embargo, un juego como éste debería tenerlos mejor.

Sonido

No.

Jugabilidad

Alto indice de jugabilidad.

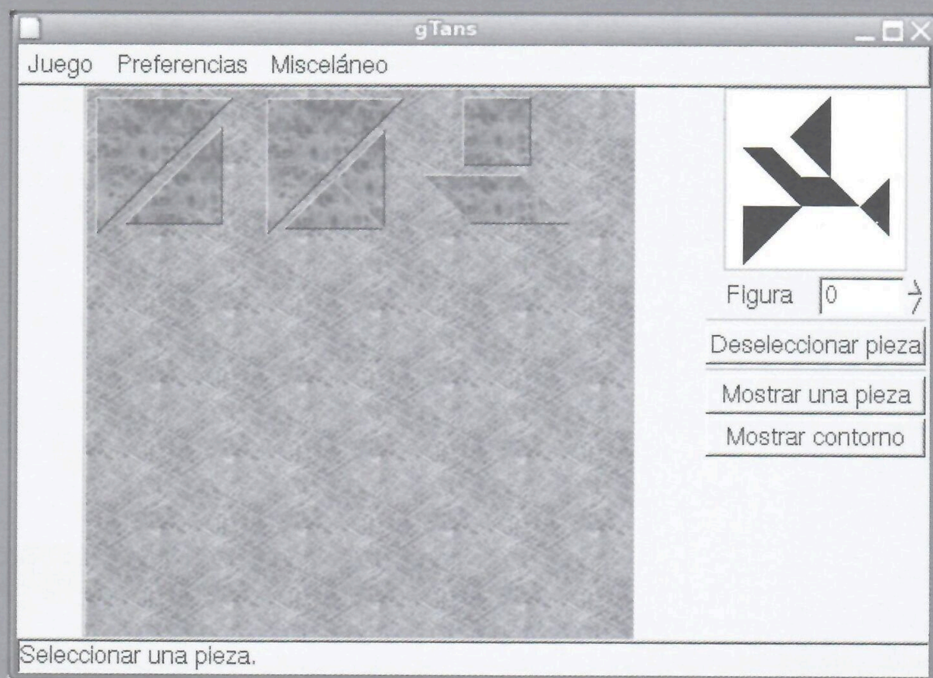
Duración

Horas y horas, además, sin aburrirte.

DESARROLLADO POR:

Autor: Maurits Rijk
Correo: lpeek.mrijk@consunet.nl
URL: http://home-2.consunet.nl/~cb007736/groundhog.html

Gtans



Ya conocemos el Tangram, pero en esta ocasión la facilidad para mover las piezas lo hace interesante dentro de los muchos Tangram para PC.

Útil para...

Orientación espacial, deducción con pocas variables.



Primeros Pasos...

El juego es el típico Tangram, pero en esta ocasión con unas posibilidades de ayuda para adaptarlo a todas las edades ciertamente espectaculares. Para comenzar a jugar, simplemente elige la figura y empieza a desplazar las piezas por el tablero para ir colocándolas. Si necesitas rotar, con la pieza seleccionada pincha alrededor de ella y sin soltar mueve el ratón, verás como aparece una línea que une cursor y pieza y rota. Al completar la figura, las piezas dejan de ser movibles y el fondo del modelo se vuelve de color.

Personalizar

Son muchas las posibilidades de adaptar el juego a nuestro gusto o necesidad. Para empezar, podemos pulsar en Mostrar una pieza y el juego nos irá dando pistas si no lo ves claro. También puede facilitar el nivel en mostrar contornos.

En *Preferencias*, puedes personalizar el juego con multitud de opciones, color y textura de las piezas y pieza seleccionada, fondo, color, contorno, etc. Prácticamente se puede modificar todo, incluso el tamaño de las piezas y la rotación para que sea continua o paso a paso.

También en *Preferencias* | *Archivo de Figuras* se pueden elegir entre varios tipos de colecciones de figuras, desde las clásicas hasta unas de lo más raras. Y por último guardar la configuración.

Valoración

Creo que es de los mejores Tangram para PC.

Características Técnicas

Gráficos

Prácticamente muy buenos.

Sonido

No.

Jugabilidad

Con los ficheros de nuevas figuras que trae, está bien.

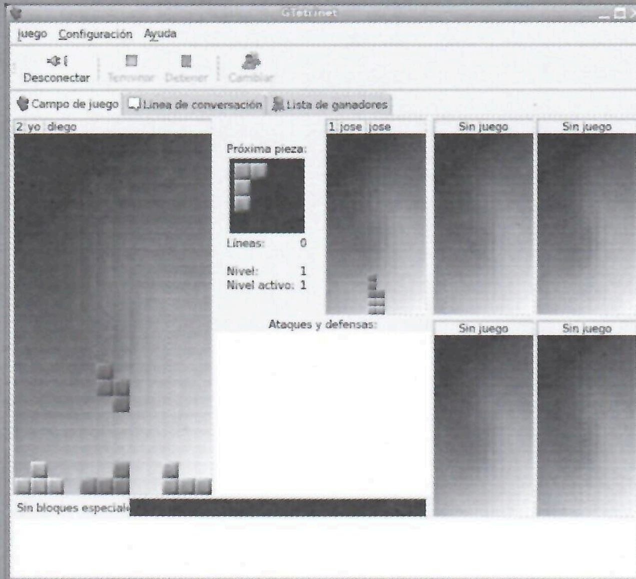
Duración

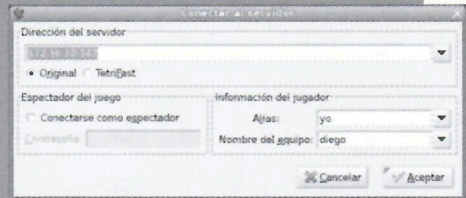
Horas y horas, tú mismo.

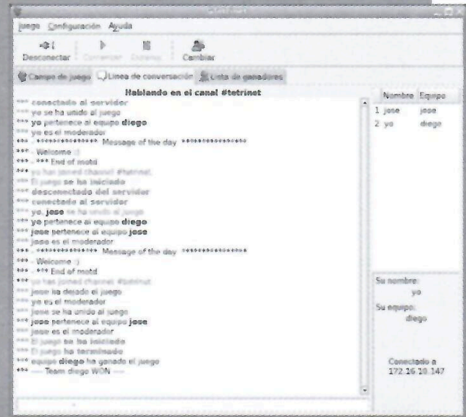
DESARROLLADO POR:

Autor: Philippe Banwarth
Correo: bwt@altern.org
URL: http://gtans.sourceforge.net

Gtetrinet







El clásico Tetris muy mejorado con las opciones de red y chat incorporadas.

Útil para...

Elaboración de estrategias, aprendizaje del trabajo en red y "hacer amig@s".

Primeros Pasos...

Es el típico juego de Tetris, pero se juega en red y da la posibilidad de chatear para "fastidiar" al contrario.

Lo primero que debes hacer antes de abrir el juego, es conectarte al servidor de tetrinet, abriendo una terminal, escribiendo *tetrinetx* y pulsando *intro*. Ahora, ya puedes abrir el juego. Primero pon un nombre a tu equipo, entrando en *Juego | Nombre del equipo* y después conecta con tu oponente, picando en *conectar*. Mira la imagen 1



En *Dirección del servidor* escribe la IP de tu propio equipo o *localhost* y tu adversario, en esta misma ventana, tendrá que poner la IP de tu equipo, es decir, en la que se ha arrancado el servidor tetrinetx. En *Alias* tanto él como tú ponéis un nombre cualquiera y en *Nombre del equipo*, el que cada uno habéis puesto anteriormente.

A partir de ahora empieza la competición: verás tu pantalla de juego **2** en grande y el juego del contrario en pequeño. Por supuesto, tienes que saber con qué teclas jugar, para ello, mira en *Configuración | Preferencias | Teclado.*

Ya digo que el juego es básicamente lo mismo que el clásico Tetris, pero con el agregado de las fichas especiales, que permiten atacar a los oponentes y defenderse de sus ataques. Las fichas de ataque se iran consiguiendo a medida que se vayan bajando lineas. Y se iran acumulando en la barra inferior. Para usarlas, hay que presionar el número que corresponda al jugador, indicado arriba de cada ventana.

Las fichas de ataque son:

a: Agrega una linea con fichas comunes faltantes.
b: Elimina las fichas especiales de las lineas.
o: Mueve algunas fichas comunes hacia arriba.
q: Desordena alguna fichas comunes.
r: Remueve aleatoriamente algunas fichas comunes.

Las fichas de defensa son:

c: Elimina la linea del fondo.
g: Ordena las fichas comunes que estan desordenadas.
n: Limpia todo el panel. No deja ninguna ficha.

La ficha extra es:

s: Intercambia tu panel con el del atacado.

Características Técnicas

Gráficos

Suficientes para hacerte el juego agradable.

Sonido

En *Preferencias | Configuración* puedes activarlo.

Jugabilidad

Puedes pasar largos ratos y engancharte al "jueguecito".

Duración

Una partida dura unos minutos, pero seguro que sigues...

Personalizar

En *Preferencias | Configuración* tienes la posibilidad de cambiar de Tema y las teclas de juego.

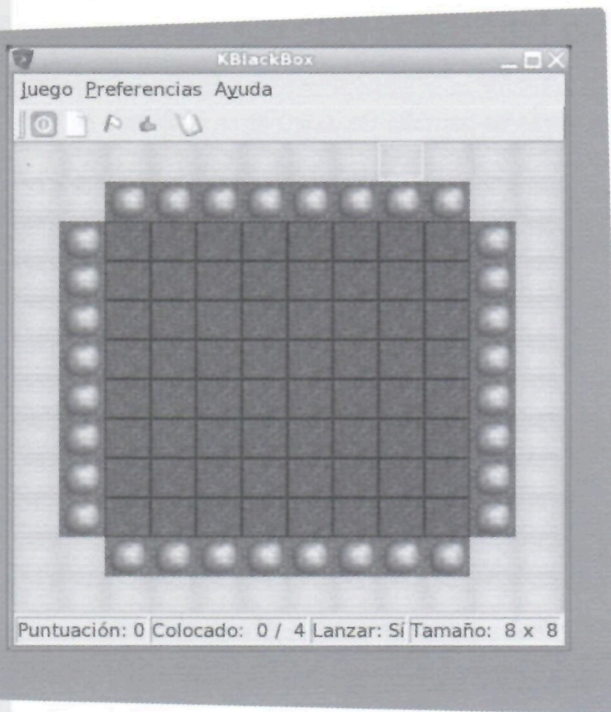
Valoración

Las posibilidades de chatear y jugar en red lo hacen muy, muy, muy interesante. **3**

DESARROLLADO POR:

Autor: Ka-shu Wong, James Antill, Jordi Mallach, Dani Carbonell.
Correo: kswong@zip.com.au; james@and.org; jordi@sindominio.net; bocata@panete.net
URL: http://gtetrinet.sourceforge.net/

KBlackbox



KBlackbox es un juego gráfico de lógica, de ocultación y búsqueda que se lleva a cabo en una cuadrícula.

Útil para...

Deducción lógica.

Primeros Pasos...

Este juego gráfico se desarrolla en una malla de cajas. Tu oponente (en este caso, el generador de números aleatorios) ha ocultado varias bolas en la caja. Disparando rayos en la caja y observando dónde tratan de emerger, es posible deducir las posiciones de las bolas ocultas. Cuantos menos rayos utilices para hallar las bolas, mejor puntuación tendrás (más baja).

El cursor se puede mover alrededor de la caja con las teclas de navegación o con el ratón. El cambio de los láseres o la marca de cajas negras se hace con el botón izquierdo del ratón o pulsando la tecla *Intro*.

También puedes marcar los campos en los que sospeches que no hay ninguna bola. Basta con que pulses el botón derecho del ratón. Esto normalmente ayuda a delimitar una zona en la que podría haber una bola. Para limpiar las marcas (azules o marrones), pulsa el botón izquierdo del ratón. Las marcas marrones no pueden sobreescribir a las marcas azules. De esta forma no se puede borrar una marca azul (bolas adivinadas) accidentalmente al pulsar el botón derecho del ratón.

Cuando pienses que la configuración de las bolas que has colocado es la correcta, pulsa el botón central del ratón. Se te informará de si es correcto o no, y se te dará tu puntuación. Tu puntuación es el número de letras y números alrededor del exterior de la caja más cinco por cada bola colocada erróneamente. Si has colocado las bolas incorrectamente, se te indicará con campos rojos, y la posición real de las mismas con campos cyan.



En el tablero se encuentran estos tipos de campos:

- Cuadrados negros: La caja negra. Aquí debes marcar los cuadrados en los que creas que hay una bola.
- Cuadrados verdes: Estos son los disparadores láser, que lanzan rayos de luz cuando son activados.
- Cuadrados gris claro: Nada de interés, únicamente los bordes.
- Bolas azules: Pensarás: "¡Alguna tendrá que haber!". Sirven para marcar los cuadros de la caja negra en los que sospechas que hay una bola.
- Bolas cyan: Muestran la ubicación real de las bolas.
- Bolas rojas: Las bolas cuya posición has marcado incorrectamente se indican en rojo.
- Cuadrados marrones: Color de marca.

Características Técnicas

Gráficos
Regulares

Sonido
No.

Jugabilidad
No me parece de los mejores, pero, prueba y decide.

Duración
Puedes hacer alguna partida corta.

Reglas del juego: debes encontrar las bolas ocultas en la caja negra. Los medios para ello son limitados: únicamente puedes disparar rayos láser desde el exterior de la caja. Hay tres posibilidades para cada rayo que disparas:

- *Desvío:* El rayo refleja y aparece en un lugar diferente al enviado. En el campo de juego los desvíos se indican por pares de *números coincidentes*: uno donde entró el rayo y el otro donde salió.
- *Reflexión:* El rayo se refleja y emerge en el mismo lugar al que fue enviado. En el campo de la juego las reflexiones se indican con la letra *R*.
- *Impacto:* El rayo impacta directamente con la bola y es absorbido. No vuelve de la caja. En el campo de juego, los impactos se indican con la letra *H*.

Personalizar

En el menú *Preferencias* puedes establecer el **tamaño** del campo de juego (caja negra). Puede elegir entre 8x8, 10x10 and 12x12. El predeterminado es 8x8. También, el número de **bolas** en la caja negra. Puedes elegir entre 4 (predeterminado), 6 or 8. Y podrás activar o desactivar el modo **tutorial**. En el modo tutorial, podrás ver dónde están realmente las bolas. Ten en cuenta que debes iniciar una nueva partida para que este cambio tenga efecto.

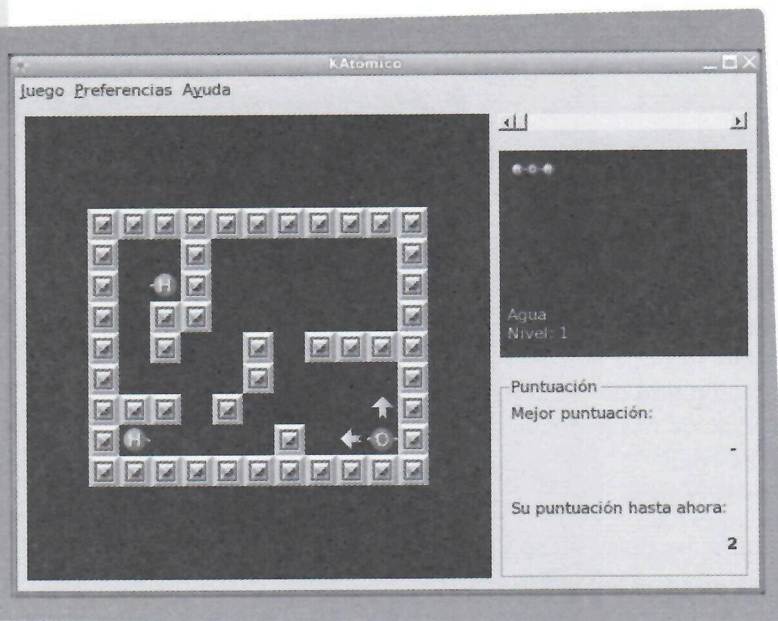
Valoración

No es de lo mejor de JuegaLinex.

DESARROLLADO POR:

Autor: Robert Cimrman. Correo: cimrman3@students.zcu.cz
URL: http://docs.kde.org/stable/en/kdegames/kblackbox

Kde Atomic Entertainment



Este es un buen juego que te hará superar retos interesantes. Cuando lo consigues, es la misma sensación que cuando resuelves un problema de lógica matemática.

Útil para...

Deducción lógica. Jugar de un modo práctico con la Química.

Primeros Pasos...

El objetivo del juego es construir moléculas químicas usando atómos sencillos. La molécula a construir se muestra en un marco en la ventana principal.

Si pulsas sobre un átomo aparecerán unas flechas junto a él. Estas flechas muestran la dirección en la que se puede mover el átomo. Después de pulsar una flecha, el átomo se moverá en esta dirección hasta que alcance el siguiente borde o otro átomo. Si dos átomos se tocan con los conectores correspondientes formarán un enlace. Entonces se podrán mover simultáneamente.

El nivel se resuelve cuando la nueva molécula tiene la misma estructura que se muestra en la ventana de previsualización. En los niveles más altos, se precisarán ciertas habilidades tácticas para resolver el rompecabezas.

La mejor puntuación en este juego es de hecho la puntuación más baja, porque el objetivo es resolver el problema en el mínimo número de movimientos posibles la cual se te muestra en la ventana principal, lo que indica es el número de movimientos que llevas hechos. La barra de desplazamiento en la parte superior derecha de la ventana principal cambia el nivel del juego. El menú Juego:



Juego | Reiniciar partida	Reiniciará el nivel actual.
Juego | Mostrar mejores puntuaciones	Mostrará las mejores puntuaciones para nivel actual.
Juego | Salir	Seleccionando esta opción terminarás la partida y saldrás de Katomic.

Las combinaciones de teclas predeterminadas son:

Salir:	*Ctrl+S*
Mejores puntuaciones:	*Ctrl+H*
Átomo abajo:	*Flecha abajo*
Átomo a la izquierda:	*Flecha izquierda*
Átomo a la derecha:	*Flecha derecha*
Átomo arriba:	*Flecha arriba*
Átomo siguiente:	*Tab*
Ayuda:	*F1*
¿Qué es esto?:	*Mayúsculas+F1*

Características Técnicas

Gráficos

Buenos y de funcionamiento suave que hacen el juego agradable.

Sonido

No.

Jugabilidad

Da mucho juego y es de los que engancha.

Duración

Te puedes pasar horas intentando resolver la molécula y sin aburrirte.

Personalizar

En *Opciones | Configurar accesos rápidos...*: Este elemento te permite cambiar las opciones de teclas del *Entretenimiento atómico*. Consulta la sección *Combinaciones de teclas* para obtener una lista de valores predefinidos.

Opciones | Configurar KAtomic...: En el cuadro de diálogo que aparece, se puede configurar la velocidad de animación del movimiento atómico.

El menú de *Ayuda, Help | Contenidos...* (F1): Inicia el sistema de ayuda de KDE mostrando las páginas de información de KAtomic. (este documento antes de ser modificado).

Help | ¿Qué es esto? (Mayúsculas+F1): Modifica la forma del puntero transformandola en una combinación de flecha e interrogación. Al pulsar sobre elementos dentro de KAtomic se abrirá una ventana de ayuda (si existe para ese caso particular) describiendo la función de dicho elemento.

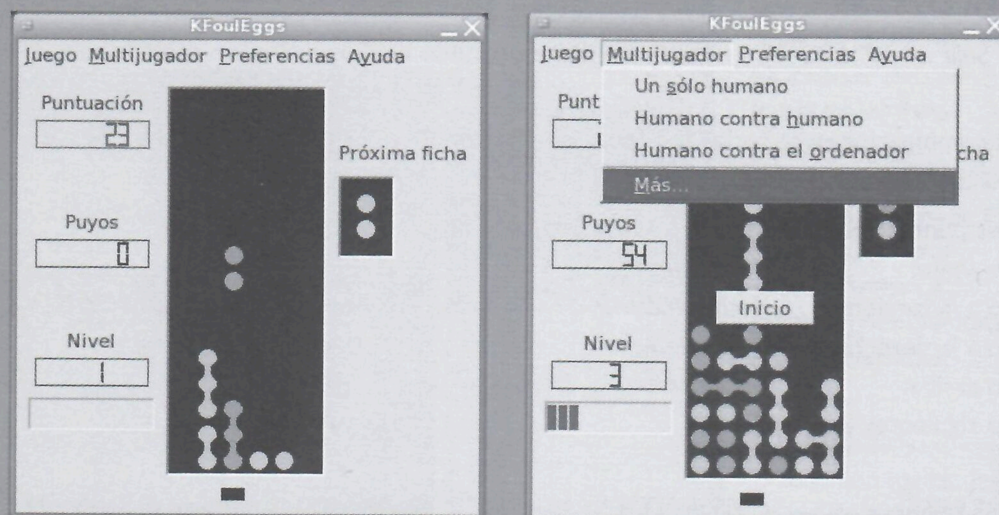
Valoración

Educativamente muy bueno.

DESARROLLADO POR:

Autor: Stephan Kulow | Cristian Tibirna
Correo: coolo@kde.org | tibirna@kde.org

Kde Foul Eggs



Parecido al Tetris pero con una variante que te gustará. Es un Juego multiplayer, pueden jugar uno solo, contra otro jugador en red o no, o contra el ordenador.

Útil para...

Percepción espacio temporal y orientación espacial. Capacidad para decidir con velocidad.

Primeros Pasos...

Cuando entras en KFoulEggs, está activa la tecla de partida, aunque también puedes seleccionar nuevo en el menú juego en cualquier momento para comenzar un nuevo juego. La idea del juego es alcanzar el máximo de puntos moviendo las piezas que caen de una manera tal que los azulejos del mismo color sean adyacentes y desaparezcan. Por supuesto a más piezas desaparecidas, más puntos. Para jugar utiliza las teclas de navegación:

⇦ ⇨ desplaza lateralmente la pieza que cae.
⇧ rota la pieza en juego.
⇩ hace bajar rápidamente la pieza que cae una vez que estoy seguro de mi decisión.

Si dos o más azulejos del mismo color quedan (horizontal o verticalmente) uno al lado del otro, "se pegan". Si cuatro o más del mismo color "estan pegados", desaparecen, y



cualquier pieza sobre ellos caerán abajo según la ley de la gravedad. Tenemos un contador que nos va indicando como vamos, y el indicador de nivel nos dice en cual nos encontramos. El nivel más fácil es el nivel uno y el más duro el 20.

En el centro está el área donde ocurre la acción. Los azulejos caen hasta alcanzar el fondo. Los dos rectángulos negros pequeños debajo el principal son la "sombra" del azulejo que demuestran dónde aterrizarán. Puedes activar la palanca de la sombra del azulejo en la sección llamada *configuración del juego*. En el lado derecho, la caja siguiente del azulejo demuestra cuál será el azulejo siguiente a caer si lo has activado en la sección llamada *configuración del juego | aspecto*.

Cada vez que quitas 100 azulejos, avanzas al nivel siguiente, aumentando la dificultad por velocidad de caida. El juego termina cuando la columna central sebllena de azulejos, y no pueden bajar más.

Características Técnicas

Gráficos

Podían ser mejores pero son suficientes.

Sonido

No.

Jugabilidad

El concepto de jugabilidad estaría bien representado por este juego.

Duración

Largos ratos y divertidos.

Personalizar

La configuración de KFoulEggs se edita en *Preferencias | Configurar KFoulEggs...*

En *Juego* el *nivel inicial* fija el nivel que jugarás en el arranque, desde 1 (el más fácil) hasta 20 (el más difícil). Por defecto es el nivel uno. También tienes la casilla *Caida directa* que hace que la pieza caiga con un solo toque de la tecla ⇩.

En *Aspecto* se fija el tamaño de los bloques que caen. Permite las animaciones de pegado, demuestra la sombra del pedazo que cae con una sombra que se coloca debajo y que nos orienta sobre donde caerá el pedazo, nos muestra la pieza siguiente que caerá, demuestra el campo detallado de las "líneas quitadas" en la izquierda de la pantalla, etc.

En *Colores* puedes seleccionar los colores usados para las piezas.

Los juegos en red se hacen a partir de *Multijugador | más...*, fija el puerto que deseas, y siguiente, el otro jugador utilizará *Unirse a una partida en red y de servidor pondrá la IP del que la creó. Aquí el que manda para empezar o configurar* es el *anfitrión y no el invitado (cliente).*

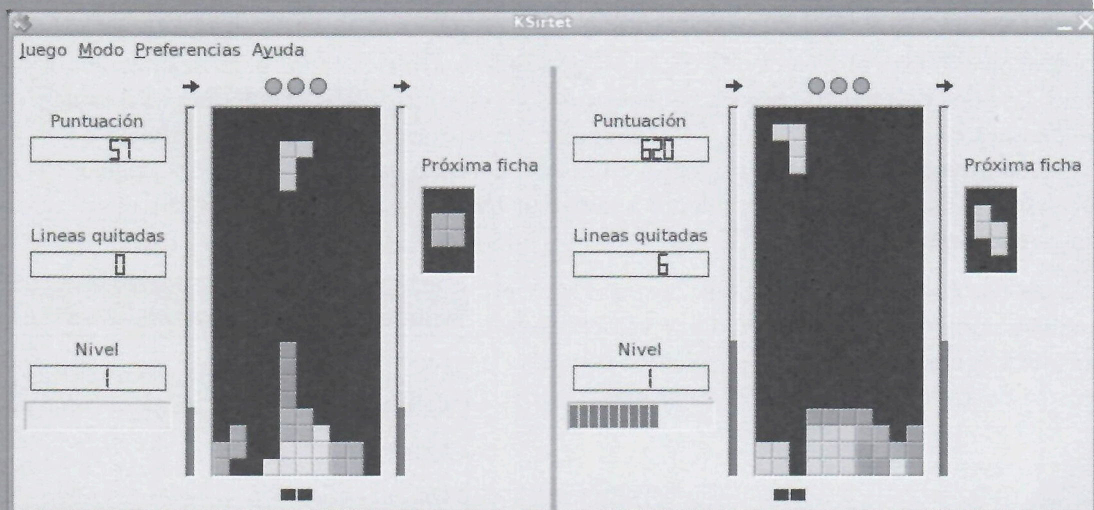
Valoración

Por mi parte, excelente.

DESARROLLADO POR:

Autor: Nicolas Hadacek, Correo: hadacek@kde.org
URL: http://kfouleggs.sourceforge.net/

Ksirtet



En la imagen, una partida contra el PC.

Este programa es un clón del conocido juego Tetris pero con la misma presentación que Kdefouleggs. Debes ajustar las piezas que caen para que formen líneas completas.

Útil para...

Percepción espacio temporal y orientación espacial.

Primeros Pasos...

Puedes rotar y trasladar la pieza que cae. El juego finaliza cuando no queda hueco para más piezas, es decir cuando las líneas incompletas alcancen la parte superior del tablero.

Cada vez que hayas destruido 10 líneas, ganas un nivel y las piezas caen más rápidamente (la pieza cae de una línea exactamente cada 1/(1+nivel) segundo).

Este juego utiliza el teclado para rotar, trasladar o dejar caer la pieza que cae. Las teclas son configurables con en *Preferencias | Configurar accesos rápidos*. Por defecto las teclas son las de navegación para un jugador y *E, D, F* y *G* para el segundo jugador en caso de elegir este modo en *Modo*.

Dos formas de conseguir puntos:



- Dejar caer una pieza supone un pequeño número de puntos, que es igual a la altura de caída. No es mucho cada vez, pero mejor de lo que uno puede pensar en los niveles bajos (cuando las piezas caen lentamente).
- La mayor parte de la puntuación sobreviene al destruir líneas completas. Es muy importante advertir que destruir varias líneas al mismo tiempo te ofrece muchos puntos. Una destrucción de cuatro líneas se denomina un tetris y da la máxima cantidad de puntos.

Los puntos ganados son 40 por una línea, 100 por dos líneas, 300 por tres líneas y 1200 por un tetris. Estos números se multiplican por el nivel actual. Destruir cuatro líneas en el nivel 10 ofrece ¡¡12000 puntos!!

Básicamente cuando destruyes líneas, un jugador envía basura al fondo del juego de su siguiente oponente (nada para una línea destruida, una línea de basura por dos líneas destruidas y así sucesivamente).

Personalizar

En *Opciones | Configurar KSirtet* abre el diálogo *Opciones*.

- ***Mostrar sombra de la ficha:*** Muestra/Oculta la sombra de la pieza que cae en el fondo del tablero. Esta sombra puede ayudar a evitar errores de posición al dejar caer la pieza.
- ***Mostrar siguiente ficha:*** Muestra/oculta la pantalla de la siguiente pieza que viene.
- ***Tamaño de bloque:*** Te permite cambiar el tamaño de los bloques (y aumenta el campo de juego. El tamaño predefinido es 15 pixels.)

Características Técnicas

Gráficos
Bien conseguidos.

Sonido
No.

Jugabilidad
Qué vamos a decir del Tetris y encima bien llevado al PC.

Duración
Largos ratos o partidillas cortas, lo que quieras.

En el menú *Modo* puedes elegir entre jugar un humano, un humano tipo arcade, humano contra el ordenador, humano contra humano y más... que permite realizar una partida en red lo cual funciona exactamente igual que en Kdefouleggs. a partir de *Modo | más...*, fija el puerto que deseas utilizar, y siguiente, el otro jugador utilizará Unirse a una partida en red y de servidor pondrá la IP del que la creó. Aquí el que manda para empezar o configurar es el anfitrión y no el invitado (cliente).

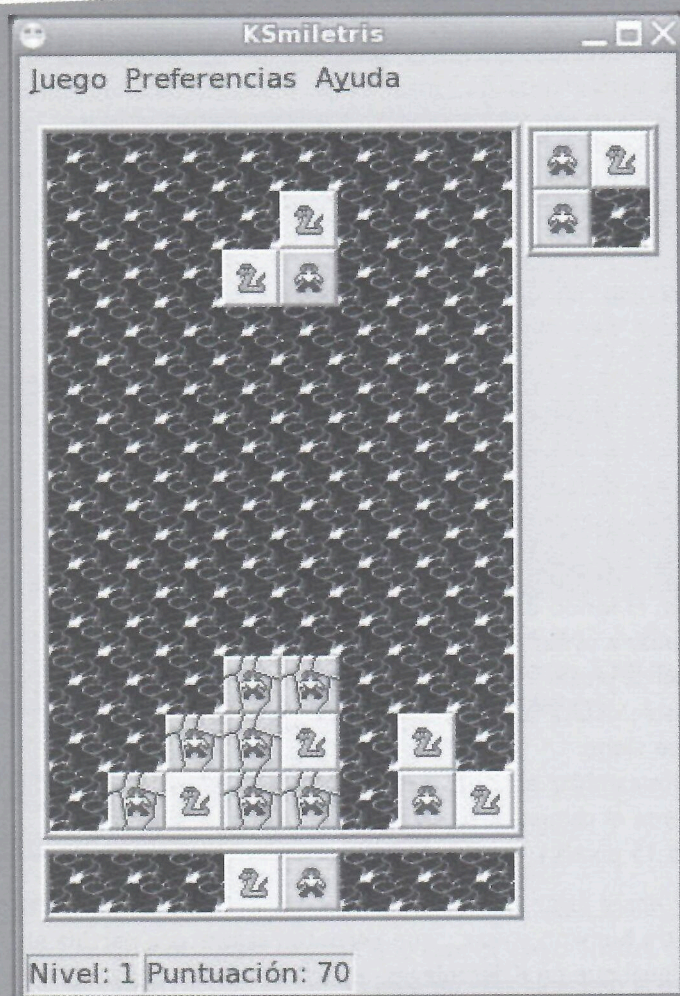
Valoración

Muy buena pero el Kdefouleggs es el mismo juego y además añade el tema de los enlaces que lo hacen más interesante.

DESARROLLADO POR:

Autor: Nicolas Hadacek
Correo: hadacek@kde.org

Kde Smiletris



Parecido al Tetris pero con una variante que te gustará.

Útil para...

Percepción espacio temporal y orientación espacial. Capacidad para decidir con velocidad.



Primeros Pasos...

Cuando entras en el juego, tienes que ir a *Juego nuevo* para comenzar la partida, la idea es mover y ajustar las piezas que caen de una manera tal que los cuadrados iguales sean adyacentes y desaparezcan al juntarse seis (6). Por supuesto a más piezas desaparecidas, más puntos. Para jugar utiliza las teclas de navegación:

- La tecla ⇨ e ⇦: desplaza la pieza que cae lateralmente.
- La tecla de flecha ⇧: rota la pieza en juego.
- La tecla *Espacio*: hace bajar rápidamente la pieza que cae una vez que estoy seguro de mi decisión.

Si seis o más cuadrados son iguales "estan pegados", desaparecen, y cualquier pieza sobre ellos caerán abajo según la ley de la gravedad.

Tenemos un contador que nos va indicando como vamos, y el indicador de nivel nos dice en cual nos encontramos.

En el centro está el área donde ocurre la acción. Los azulejos caen hasta alcanzar el fondo. Los dos cuadrados que hay debajo del campo principal son la "sombra" del azulejo que demuestran donde aterrizarán.

El juego termina cuando la columna central se llena de azulejos, y no pueden bajar más.

Características Técnicas

Gráficos

Suficientes.

Sonido

Se pueden activar pero no hemos conseguido escucharlos en la prueba.

Jugabilidad

No es comparable en jugabilidad con sus hermanos Kdefouleggs y Kdesirtet.

Duración

Para un ratillo aunque se te puede complicar.

Personalizar

Es muy poco configurable, en realidad solamente deja configurar las teclas y el tipo de icono o aspecto de los azulejos.

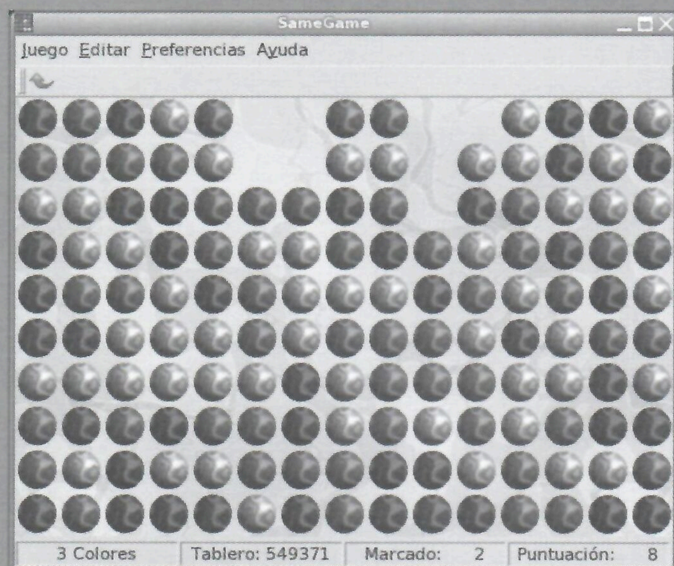
Valoración

Por mi parte, muy simple.

DESARROLLADO POR:

Autor: Sandro Sigala
Correo: ssigala@globalnet.it
URL: http://kfouleggs.sourceforge.net/

Kde Samegame



KdeSamegame es un juego sencillo. Lo juega un sólo jugador, se juega por placer, para conseguir la mejor puntuación. Está inspirado en SameGame, que es muy conocido en entornos Macintosh.

Una premisa muy simple. Hay un montón de canicas. Deshazte de todas ellas.

Útil para...

elaboración de estrategias visuales.

Primeros Pasos...

Puedes eliminar todas las canicas cuando están juntas del mismo color verticalmente o horizontalmente y pulsas sobre ellas. Si hay piezas sobre las eliminadas, caerán al suelo. Si todas las piezas en la línea vertical son eliminadas, todas las piezas en el lado derecho se deslizarán a la izquierda.

La puntuación es el resultado de restar 2 del número de canicas borradas, y elevar al cuadrado el resultado. Como ejemplo, si eliminas 7 canicas, obtienes 25 puntos (7 menos 2 = 5. 5 al cuadrado son 25 puntos). Si eliminas 8 canicas, entonces obtiene 36 puntos (8 menos 2 = 6. 6 al cuadrado son 36 puntos). Consigue eliminar tantas piezas como puedas



juntando antes el mayor número posible del mismo color. De este modo obtendrás una puntuación alta. El juego termina cuando no quedan piezas para eliminar.

La puntuación decrecerá de acuerdo con el número de piezas restantes. Si borra todas las piezas se añadirán 1000 puntos adicionales a la puntuación final.

En la ventana principal de Ksame, hay un área grande con muchas canicas. Debajo está la barra de estado. Encima la barra de menú.

- El menú *Juego*: *Juego* | *Nuevo* (Ctrl+N), Comienza una nueva partida. *Juego* | *Mostrar mejor puntuación* (Ctrl+H), Muestra la tabla de mejores puntuaciones. *Juego* | *Salir* (Ctrl+Q), Termina KSame
- El menú *Editar*: *Editar* | *Deshacer* (Ctrl+Z), Esto deshará el último movimiento.

Características Técnicas

Gráficos

Son buenos

Sonido

No

Jugabilidad

Engancha, pena que sea tan simple.

Duración

Un ratillo perdido que no tengas otra cosa que hacer.

Personalizar

Es poco configurable.

- El menú *Opciones*: *Opciones* | *Tablero aleatorio*, nada. Déjalo tal cual, de otro modo simplemente generarás una ventana vacía.
- El menú de *Ayuda*:
  - *Help* | *Contenidos...* (F1), Inicia el sistema de ayuda de KDE mostrando las páginas de información de KSame (este documento sin adaptación).
  - *Help* | *¿Qué es esto?* (Mayúsculas+F1), Modifica la forma del puntero transformándola en una combinación de flecha e interrogación. Al pulsar sobre elementos dentro de KSame se abrirá una ventana de ayuda (si existe para ese caso particular) describiendo la función de dicho elemento.
  - *Help* | *Informar de fallo...*, Abre un cuadro de diálogo de informe de fallos donde puedes informar de un fallo o solicitar una mejora o nueva propiedad "deseable".
  - *Help* | *Acerca de Ksame*, Mostrará información sobre la versión y el autor.
  - *Help* | *Acerca de KDE*, Muestra la versión de KDE y otra información básica.

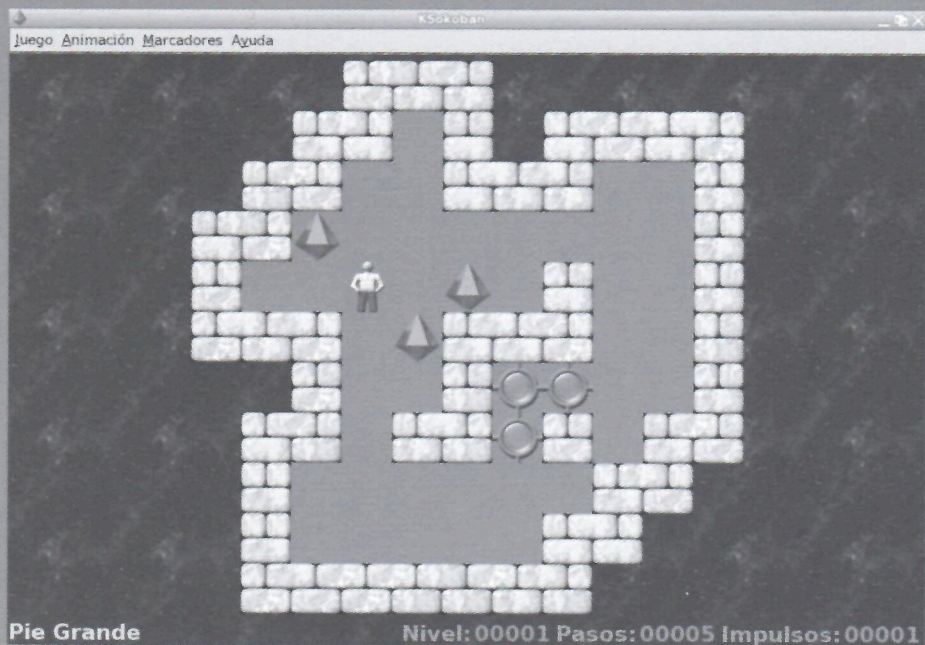
Valoración

Juego muy simple.

DESARROLLADO POR:

Autor: Nicholas Robbins. Correo: logik9000@chartermi.net
URL: en http://www.cse.nd.edu/java/SameGame.html tienes uno parecido para hacerte una idea.

kde Sokoban



Eres el encargado de un almacén que intenta empujar cada cosa a su sitio.

Útil para...

Agudeza mental y anticipación para la resolución de problemas.

Primeros Pasos...

La idea es que eres el encargado de un almacén que ha de colocar los diamantes (rojos) en sus sitios correctos (marcados en verde). El problema es que no puedes pasar por cualquier sitio. Si no tienes cuidado, algunos de los diamantes pueden quedar bloqueados. Puede ser algo difícil solucionar incluso un nivel.

Utiliza las teclas de cursor o el ratón para moverte. Si te mueves sobre una gema y no hay nada que la bloquee en el lado opuesto, la empujarás y se moverá. No es posible tirar



de las gemas, así que si empujas una a una esquina se quedará allí pegada sin posibilidad de arreglar el "entuerto" (a no ser que utilices deshacer).

No puedes caminar sobre las gemas, así que puedes quedar atrapado en una zona del laberinto.

Tampoco es posible empujar más de una gema a la vez. Si has movido las gemas de una manera tal que el nivel sea imposible de solucionar, puedes utilizar deshacer (*Ctrl+Z*) para ir de nuevo a una posición donde la equivocación todavía no había ocurrido. O puedes también recomenzar el nivel. Otras teclas son:

- Con *Control+tecla cursor* lleva al pernonaje lo más lejos posible en esa dirección sin empujar ninguna gema.
- Con *Shift+tecla cursor* se moverá lo más lejos posible en uno dirección empujando la gema que encuentre.
- Con el botón izquierdo del ratón irá a cualquier lugar en laberinto que pueda alcanzar sin empujar y sin ningun gema de por medio.
- *Ctrl*+Z deshace el último movimiento.
- *Ctrl+Shift*+Z rehace de nuevo el último deshacer.
- *Ctrl+Q* para salir.

Características Técnicas

Gráficos

Son aceptables

Sonido

No.

Jugabilidad

Da juego, pruébalo.

Duración

Si desde el primer nivel es difícil. Imagínate horas jugando.

Personalizar

En realidad, no son muchas las posibilidades de personalización del juego. El menú *Animación* cambia la velocidad que por defecto es media.

El menú *Marcador* permite fijar marcadores con un nivel en un estado particular. Así puedes ahorrarte los mismos pasos iniciales cada vez que quieres ir a un nivel. En un nivel puedes tener hasta diez marcadores a la vez.

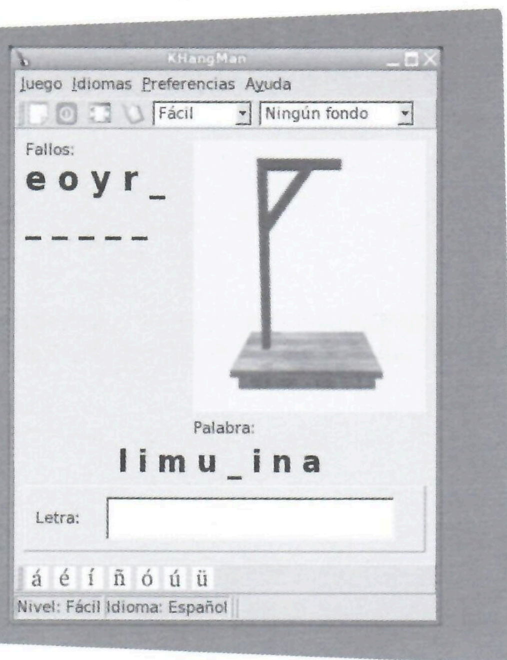
Valoración

Bueno.

DESARROLLADO POR:

Autor: Anders Widell
Correo: awl@passagen.se
URL: http://hem.passagen.se/awl/ksokoban/

Khangman



KHangMan es un juego basado en el conocido juego del ahorcado.

Útil para...

Trabajar con vocabulario en castellano y en otros idiomas.

Primeros Pasos...

KHangMan es un juego basado en el conocido juego del ahorcado. Está dirigido a niños de 6 años o más. Tiene cuatro niveles de dificultad. Se escoge una palabra aleatoriamente, las letras están ocultas, se debe adivinar la palabra probando una letra tras otra y pulsando enter. Cada vez que se pulsa una letra equivocada, se va dibujando la imagen del ahorcado. Hay que adivinar la palabra antes de que le cuelguen. Los intentos son 9.

Se muestra una palabra con las letras ocultas. Hay que adivinar la palabra probando una letra tras otra. La palabra se elige aleatoriamente. Hay 44 palabras diferentes en cada nivel.

Importante:

- Todas las palabras son sustantivos y están en minúsculas.
- Cada vez que se inicia el juego el nivel de dificultad predeterminado es el fácil.
- Cada vez que se introduce una letra que no está en la palabra, se va completando el dibujo del ahorcado. Hay 10 intentos para completar la palabra. Después de eso se muestra la palabra.

Hay 4 niveles: fácil, medio, difícil y animales:

- En el nivel fácil las palabras son sencillas, relacionadas con la vida diaria. Es adecuado para niños entre 6 y 9 años.
- El nivel de animales contiene únicamente nombres de animales que pueden resultar sencillos de adivinar. Algunos son fáciles y otros más difíciles. En el nivel medio las palabras son más largas y con más dificultad. Adecuado para niños mayores de 9 años.
- El nivel difícil es... difícil, es decir las palabras son complicadas de deletrear y no muy conocidas. Nos vale incluso para los adultos.



- Una vez que se ha adivinado una palabra (o el ahorcado se completa), se le preguntará si desea seguir jugando y podrá responder con las teclas *S* y *N* o pinchando con el ratón sobre 'sí' o 'no'.

Algunos consejos:

- Intenta adivinar primero las vocales y después las consonantes más comunes: l, t, r, n, s. Si ve io, prueba después con la n.
- ¿Sabías que? En inglés, la letra más común es la "e" (12,7%), seguida por la "t" (9,1%), después "a" (8,2%), "i" (7,0%) y "n" (6,7%).
- Pincha en el botón *Cerrar* para abandonar el juego y en el botón *Ayuda* para abrir el manual en castellano.
- Para elegir nivel, selecciona uno en la lista *Nivel*.

Características Técnicas

Gráficos
Suficientes

Sonido
No

Jugabilidad
Divertido y con una historia que acredita la validez de este juego.

Duración
"Tú mismo"

Personalizar

Se puede cambiar el fondo en el menú desplegable de la barra superior. Cómo cambiar las palabras del juego:

1. Descarga el archivo tar.gz de la última versión de KHangMan. Descomprímelo en el directorio (*/usr/local/bin* por ejemplo). Las palabras se almacenan en 4 archivos separados, uno para cada nivel. Los archivos están en */khangman/data*. El archivo easy.txt es para el nivel fácil, el archivo level2.txt para el medio, el archivo level3.txt para el nivel de animales y el archivo level4.txt para el nivel difícil.
2. Edita uno de los archivos con su editor preferido (ej. gedit). Cambia las palabras poniendo una en cada línea, la longitud máxima de la palabra es de 12 letras.
3. Cada uno de los 4 archivos contiene 44 palabras (es decir, 44 líneas en cada uno). Si cambias ese número, tienes que hacerlo en todos los archivos, de forma que todos contengan el mismo número de líneas/palabras. Después, en khangman.cpp, corrije el primer *int* que se declara y que se llama *wordsnum*.

   int wordsnum=el_nuevo_número_de_palabras;

   Guarda el archivo y ejecuta *make install* como *root* para instalar el archivo correctamente si ya habías compilado el juego. Si no, introduce *./configure –prefix=$KDEDIR, make and make install* en una terminal.

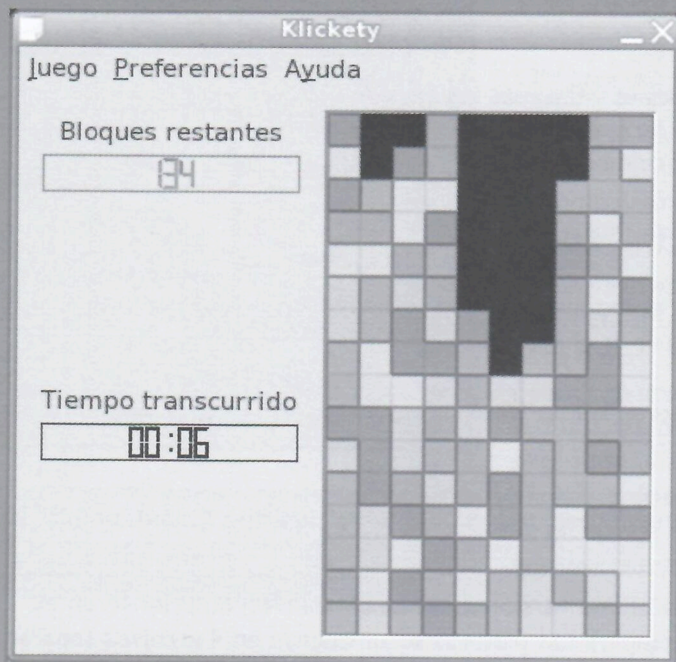
Valoración

Suficiente.

DESARROLLADO POR:

Autor: Anne-Marie Mahfouf. Correo: annma@kde.org
URL: http://edu.kde.org/khangman/

Klickety



Una premisa muy simple: elimina un montón de cuadrados; desazte de todos ellos.

Útil para...

Elaboración de estrategias visuales.

Primeros Pasos...

Puedes eliminar todos los cuadrados cuando están juntos del mismo color verticalmente o horizontalmente y pulsas sobre ellos. Si hay piezas sobre las eliminadas, caerán al suelo.



En caso de quedar un hueco vertical completo, todo el bloque se desplaza a la izquierda.

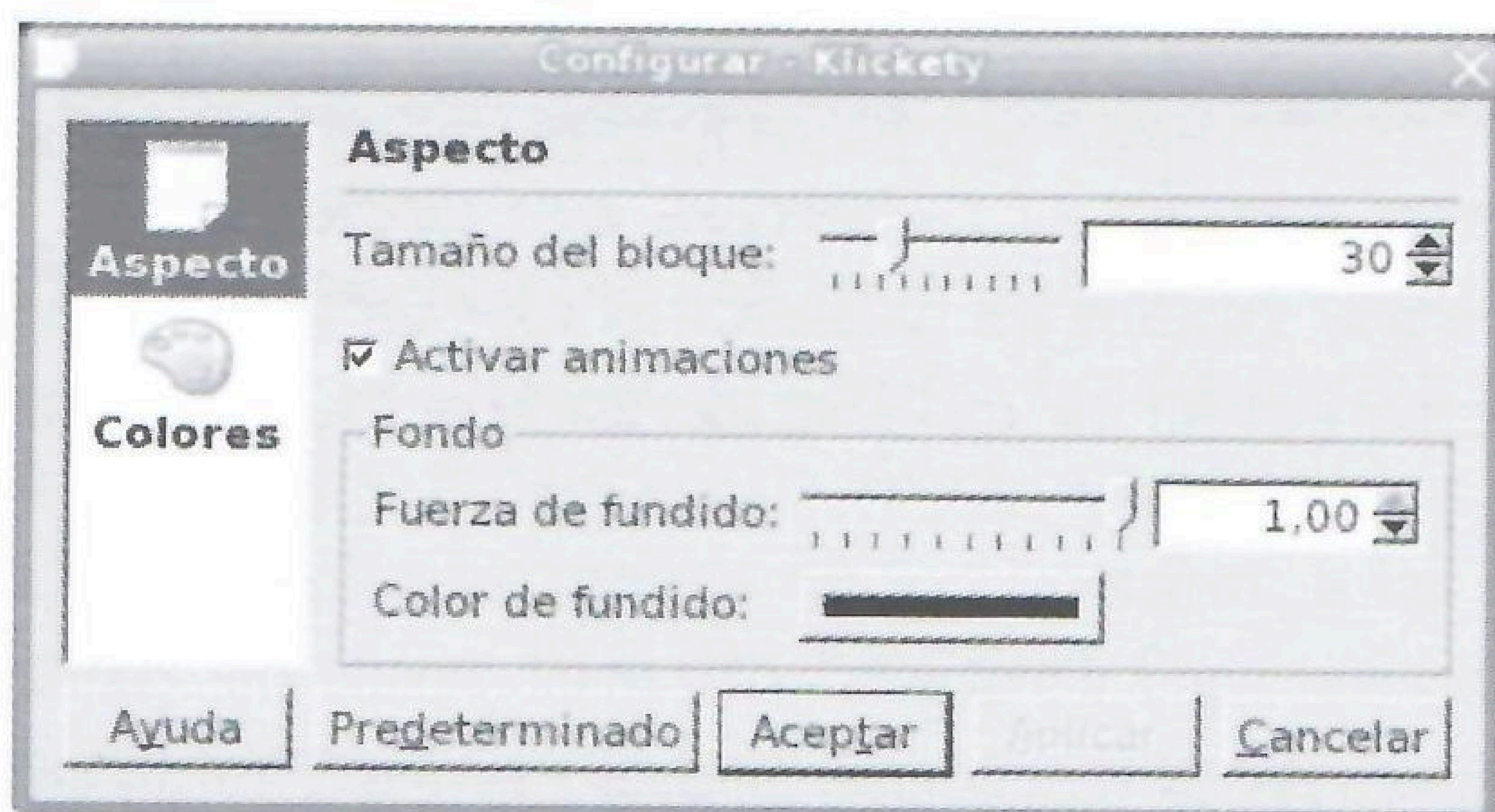
El marcador nos dice los bloques restantes y hay que hacerlo contrareloj.

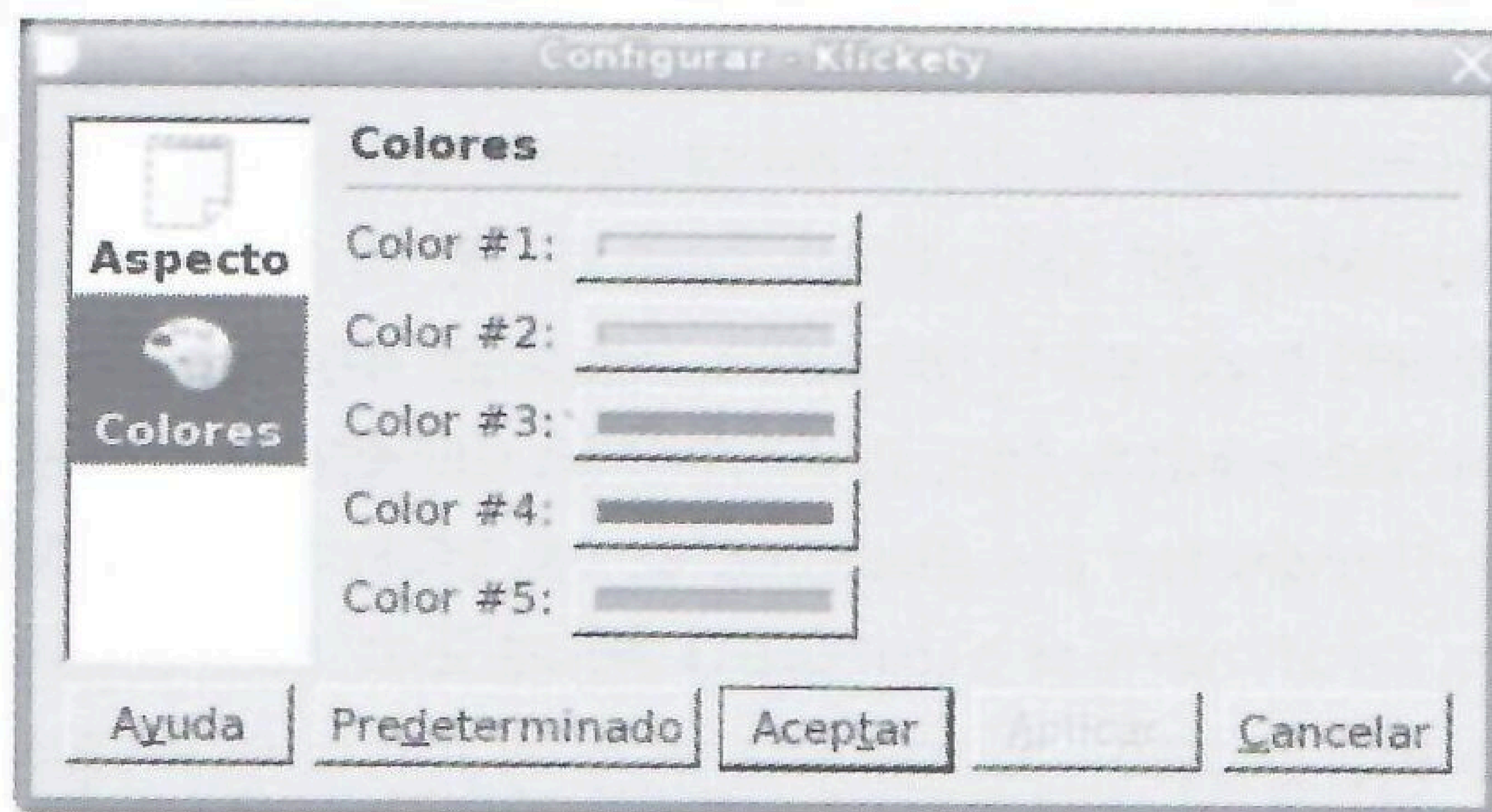
Consigue eliminar tantas piezas como puedas juntando antes el mayor número posible del mismo color.

La puntuación es sencilla, número de cuadrados que te quedan y tiempo que has tardado. Cuando consigues clasificarte, el mismo juego abre la información de puntuaciones para que veas tu clasificación.

Personalizar

Es poco configurable. En *Preferencias | Configurar Klickety* puedes cambiar el *Aspecto* o los *Colores del juego.*





Características Técnicas

Gráficos

Son buenos

Sonido

No.

Jugabilidad

Engancha, pena que sea tan simple.

Duración

Un ratillo perdido para cuando no tengas otra cosa que hacer.

En tiempo, en un minuto terminas una partida y no hay niveles aparte de lo que es, intentar superar la mejores puntuaciones.

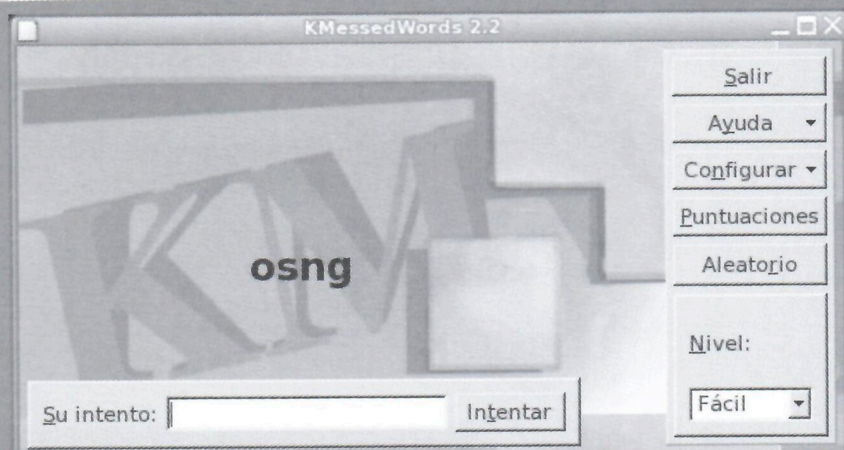
Valoración

Muy simple.

DESARROLLADO POR:

Autor: Nicholas Robbins
Correo: logik9000@chartermi.net
URL: http://klickety.sourceforge.net/

Kmesserwords



Juego donde se muestra una palabra con sus letras en orden aleatorio y hay que tratar de adivinar toda la palabra de una vez. Lo mejor es que las palabras se pueden editar gráficamente para que aparezcan directamente en juego.

Útil para...

Niños de más de diez años. Trabajo con vocabulario.

Primeros Pasos...

Es un juego de sencilla construcción, con tres niveles de dificultad. Está dirigido a niños de más de 10 años debido a su dificultad, pero todos pueden intentarlo. Se elige una palabra aleatoriamente y se muestra con las letras desordenadas, con la dificultad dependiendo del nivel. El número de intentos es ilimitado, y se mantienen las puntuaciones. Hay que tratar de adivinar toda la palabra de una vez. El juego te informará si aciertas o fallas. Las palabras son sensibles a las mayúsculas, así que "*potato*" no es "*Potato*". Cada vez que se inicia el juego, el nivel predeterminado es el más fácil.

Los tres niveles: *fácil, medio* y *difícil*. Como todos los niveles son personalizables, puedes establecer la dificultad de cada nivel tú mismo.

- Fácil: 4 letras, palabras habituales.
- Medio: Palabras especiales de 4 letras, y palabras habituales de hasta 7 letras.
- Difícil: Palabras de al menos 6 letras, tanto habituales como especiales.



Una vez que se ha adivinado una palabra, se te pedirá que indiques si quieres otra, y deberás utilizar los botones *Sí* o *No*.

En la ventana principal, el botón *¡Adiós!*, al igual que *Alt+F4*, hace que se cierre el programa en cualquier momento. El botón *Ayuda* mostrará esta ventana, que contiene toda la ayuda disponible.

Características Técnicas

Gráficos

Agradable

Sonido

No

Jugabilidad

Da juego, depende de tus gustos.

Duración

Cambiando los diccionarios el juego nunca acabará.

Personalizar

El botón *Configurar* tiene dos opciones: *Configuración* abrirá la pantalla principal de configuración de KMessedWords, y la de *Diccionario*, donde podrás escribir y borrar palabras. *Puntuaciones* mostrará las 10 mejores puntuaciones. Al pulsar el botón *Mezclar*, se comienza el juego. Y por último, el menú *Nivel* establece el nivel de dificultad del juego.

El juego te permite personalizar fácilmente su aspecto. Puede seleccionar un tema pulsando en *Configurar*, eligiendo *Configuración* en el menú, y después el apartado *Temas* en el diálogo de configuración. Aquí puedes elegir un tema de la lista, y también determinar si se aplicará a las imágenes de los botones, a las imágenes de fondo o a ambas. Por defecto sólo hay un tema, llamado *"default"*. Esperamos que más adelante haya muchos más temas disponibles para ser descargados. En la ventana de configuración selecciona el apartado *Usuario*, cambia tu nombre y pulsa *Aceptar*.

Para acceder al editor de palabras, debes abrir *Configurar | Diccionario*. Hay una lista de palabras propias de cada nivel (fácil, medio o difícil). El editor de palabras es sólo un editor de texto plano, en el que se añaden las palabras. El separador es un divisor de línea, o pulsa *Intro*. El editor no leerá líneas en blanco o líneas con letras y caracteres iguales. Para guardar las palabras, pulsa *Aceptar* o *Guardar palabras*. No es necesario ser superusuario para que el programa cambie las palabras, ya que los archivos de diccionario se almacenan en la configuración local del usuario.

Para comprobar las puntuaciones, lo único que has de hacer es pinchar en el botón *puntuaciones*.

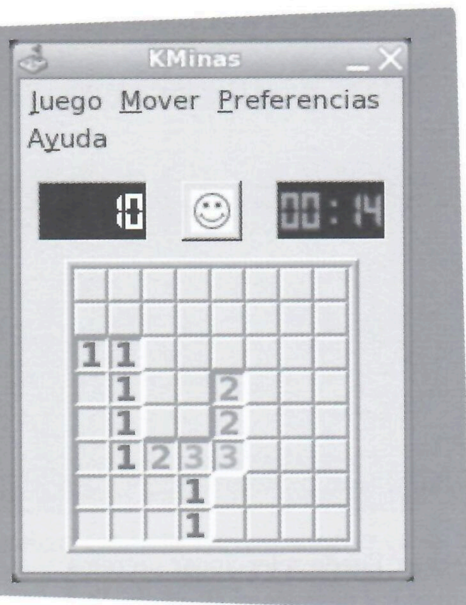
Valoración

Muy bueno desde el punto de vista educativo.

DESARROLLADO POR:

Autor: Whitehawk Stormchaser
Correo: zerokode@gmx.net

Kmines



KMines es el clásico juego del buscaminas. Debes descubrir todas las casillas vacías sin tocar una mina. Cuando descubres una casilla, un número aparece: indica cuántas minas rodean esta casilla.

Útil para...

Deducción lógica sobre datos visuales.

Primeros Pasos...

Debes descubrir todas las casillas vacías sin tocar una mina. Al descubrir una casilla, aparece un número que muestra cuántas minas la rodean.

Para jugar utiliza...:

- *Botón Izquierdo* descubrirá una casilla.
- *Botón Derecho* marcará una casilla como portadora de una mina o como principio de incertidumbre.
- *Botón Central* intentará limpiar el cerco de ocho casillas si hay el número correcto de casillas ya marcadas como portadoras de una mina.
- Pulsando la *sonrisa* comenzará un nuevo juego.

Si no hay ningún número las casillas próximas se descubren automáticamente. Durante el proceso de descubrir casillas es muy útil poner una bandera en las casillas que contienen una mina. Por cada cuadro (excluyendo bordes y esquinas) hay otros 8 cuadros vecinos. Si ninguno de los cuadros vecinos tiene una bomba, entonces un hueco vacío se mostrará bajo la casilla y todos los cuadros vecinos se descubrirán automáticamente.

La pantalla de KMines consiste en un marcador mostrándote el número de minas que quedan todavía por marcar. Cada vez que marcas el lugar de una bomba, este número decrecerá una unidad. Este cuadro no determina si tienes razón o no, sólo cuantas minas necesitas teóricamente marcar antes de terminar esta partida.

Una *Cara Amarilla Sonriendo*. Si pierdes, fruncirá el ceño. Un *contador / reloj* a la derecha muestra cuánto tiempo lleva la partida en juego. El tiempo más corto en cada nivel pasa a la



lista de la mejor puntuación con tu nombre. El área de juego variará en tamaño dependiendo del nivel de dificultad del juego.

Ctrl+N	Nueva Partida.
Ctrl+P	Pausar Partida.
Ctrl+P	Imprimir Partida.
Ctrl+S	Abandonar Kmines.
F1	Contenido de Ayuda.
Mayúsculas+F1	Ayuda ¿Qué es Esto?
Mayúsculas	Revelar Mina.

Estas asociaciones de teclas pueden cambiarse seleccionando *Preferencias | Configurar accesos rápidos...* en la barra de menú.

Características Técnicas

Gráficos
Suficientes

Sonido
No.

Jugabilidad
De sobra es conocido este juego, hay quien pasa horas con él.

Duración
Lo mismo que jugabilidad.

Personalizar

Las opciones de KMines se ajustan seleccionando *Preferencias | Configurar KMinas* en la barra de menús. Esto te llevará a un cuadro de diálogo dividido en secciones.

- Juego:
  - *Activar marca ?*, determina si se pueden marcar los cuadros como "cuestionables". Si esta opción está marcada, entonces pulsando con el botón derecho del ratón primero pondrás una bandera en una casilla. Si se pulsa otra vez en la misma casilla la bandera cambiará a un signo ?, para indicar que no sabes si allí hay una bomba o no. Si pulsas otra vez, la casilla volverá a quedar en blanco. Si esta opción no está marcada, la primera pulsación con el botón derecho del ratón pondrá en la casilla una bandera roja. La segunda la dejará en blanco otra vez, saltándose entonces el símbolo ?
  - *Activar Teclado*, determina si las teclas rápidas del teclado funcionarán cuando se juega la partida. Las únicas teclas rápidas afectadas son aquellas responsables de jugar la partida. Comandos tales como *Nueva Partida* y *Abandonar* todavía funcionan, independientemente de esta opción.

La última parte de esta sección permite cambiar la acción de cada uno de los tres botones del ratón. Sus opciones son:

- *Revelar:* Esto revelará el contenido de la casilla. Si no hay bomba, entonces un número aparecerá. Si hay una bomba debajo de esa casilla, entonces la bomba explotará y la partida habrá acabado.

- *Cambiar Marca:* Pulsando con este botón en una casilla marcará o desmarcará una bandera roja.
- *Autorevelar:* Pulsando en una casilla con este botón automáticamente revelará todas las casillas alrededor que no estén marcadas con una bandera roja. Si alguna de esas casillas tiene una bomba debajo, la bomba explotará y la partida se habrá terminado.

- En la lengüeta *Aspecto*: Tamaño de la casilla (tamaño del caso), determina el tamaño de cada uno de los cuadros del área de juego. Salen pequeños de forma predeterminada. Puedes incrementar el tamaño si estás trabajando con un monitor de una resolución muy alta. Este cuadro de diálogo te permitirá ajustar los colores de la pantalla de kmines. Para ajustar, simplemente pulsa el botón del color al lado de cada descripción y selecciona el nuevo color.
- En la lengüeta *Personalizar partida*: Personaliza la anchura, la altura y el % de casillas que estarán ocupado por minas, si aumentas ese % estás persinalizando el juego. Como predeterminado tenemos, 10 minas para fácil, 40 minas para normal y 99 minas para experto.
- En *Preferencias | configurar mejores puntuaciones...:* Aquí puedes cambiar tu apodo y añadir un comentario agudo acerca de ti mismo, para que sea mostrado en la tabla de mejores puntuaciones. También puede seleccionar la casilla *Mejores puntuaciones mundiales activadas*, y compartir tu habilidad en KMines con el resto del mundo en un servidor conectado de mejores puntuaciones.
- *Guardando sus cambios:* Una vez tus cambios están listos, pulsa *Aceptar* para hacerlos permanentes. Si quiere abandonar los cambios, pulsa *Cancelar* para abortar los cambios. Si pulsas en *Predeterminado*, la configuración predeterminada se restaurará. Pulsa *Aceptar* para hacer esta configuración predeterminada permanente o edita la configuración un poco más.

Menú Juego:

El menú Juego consiste en 4 opciones:

- *Juego Nuevo* (Ctrl+N) Comienza una nueva partida.
- *Juego | Pausa* Pausa la partida. Esto ocultará el tablero (no hagas trampas) y te mostrará un botón para pulsar cuando quieras continuar la partida.
- *Juego | Mostrar mejores puntuaciones* (Ctrl+H) Esto te muestra las mejores puntuaciones (los tiempos más cortos) para cada nivel de dificultad.
- *Juego | Salir* (Ctrl+Q) Abandona Kmines.

Además tenemos también en el menú *Preferencias...*:

- *Preferencias | Mostrar barra de menú.* Si hay una marca delante de esta opción, entonces la barra de menú se hará visible. Seleccionando esta opción, se oculta la barra de menú. Para restaurar la barra de menú oculta, pulsa fuera del área de juego con el botón derecho del ratón. Esto hará emerger un pequeño submenú. Simplemente seleccionando *Mostrar Barra de Menú* en este submenú hará la barra de menú visible de nuevo.
- *Preferencias | Configurar accesos rápidos.* Te permite cambiar las asociaciones de teclas de KMines
- *Preferencias | Configurar Kmines.* Te permite ajustar las opciones del juego. Para información mas detallada, ve a la sección titulada *Opciones del Juego*.

Menú Ayuda:

- *Ayuda | Contenidos...* (F1): Inicia el sistema de ayuda de KDE mostrando las páginas de información de KMines. (este documento en la versión no adaptada).
- *Ayuda | ¿Qué es esto?* (Mayúsculas+F1): Modifica la forma del puntero transformándola en una combinación de flecha e interrogación. Al pulsar sobre elementos dentro de KMines se abrirá una ventana de ayuda (si existe para ese caso particular) describiendo la función de dicho elemento.
- *Ayuda | Informar de fallo...*: Abre un cuadro de diálogo de informe de fallos donde puedes informar de un fallo o solicitar una mejora o nueva propiedad "deseable".
- *Ayuda | Acerca de Kmines*: Mostrará información sobre la versión y el autor.
- *Ayuda | Acerca de KDE*: Muestra la versión de KDE y otra información básica.

DESARROLLADO POR:

Autor: Nicolas Hadacek
Correo: hadacek@kde.org

Lmemory [Memory Card Game]





Clásico juego de memoria con tarjetas ilustradas, con el objetivo de emparejar, generalmente animales, memorizando el contenido gráfico y la situación de una serie de tarjetas (30) que están ocultas en un tablero. Las ventanas para configurar, personalizar y de ayuda están en inglés.

Útil para...

Todas las edades, pues estimula y desarrolla la memoria inmediata o de corto plazo.

Primeros Pasos...

Al abrir el juego podemos consultar las 4 ventanas que aparecen en la parte superior de la pantalla (*Juego, Nivel, Opciones* y *Ayuda*) que conviene ver para familiarizarnos con el funcionamiento del juego.



Cuando comenzamos el juego hay que elegir en *Level* un nivel de dificultad de entre los 5 posibles; conforme se asciende en estos niveles la complejidad aumenta, las cartas ya no tienen una ubicación estática y va cambiando su ubicación con unos criterios que hay que descubrir y, por supuesto, memorizar.



LMemory Rules

The aim of the game is to remove the cards in pairs by matching the picture on the cards. There are five skill levels that can be changed by pressing the skill-level button which displays one of Little One, Beginner, Skilled, Master, and Daemon.

Description of the skill levels:

Little One:
All cards are turned up. A card is flipped after it is clicked. When two matching cards are clicked they are removed.

Beginner:
The same as the classical card game Memory. Everything is static.

Skilled:
Same as Beginner except each time a pair of cards are removed all remaining cards are moved to the left by one space. Their relative positions remain the same, except the first card now becomes the last card. This is not much harder than the classical game.

Master:
At this level, all cards are moved to the left by one space whenever two cards are flipped, whether or not they are matched and removed. This is already very challenging for myself.

Daemon:
Now all cards are moved to the left by one space when two cards are flipped but not matched. When two cards are matched and removed then the remaining cards are moved by a random number of spaces, keeping their relative positions fixed. This level is for people with the best brains.

OK

Características Técnicas

Gráficos

2D, suficiente para este tipo de juego.

Sonido

No.

Jugabilidad

Adecuada, aunque la fatiga aumenta conforme se incrementan los niveles de dificultad.

Duración

Unos 15 minutos en el nivel medio.

Personalizar

En la ventana de *Options* habrá que elegir 2, 3 o diferentes cartas que hay que emparejar.

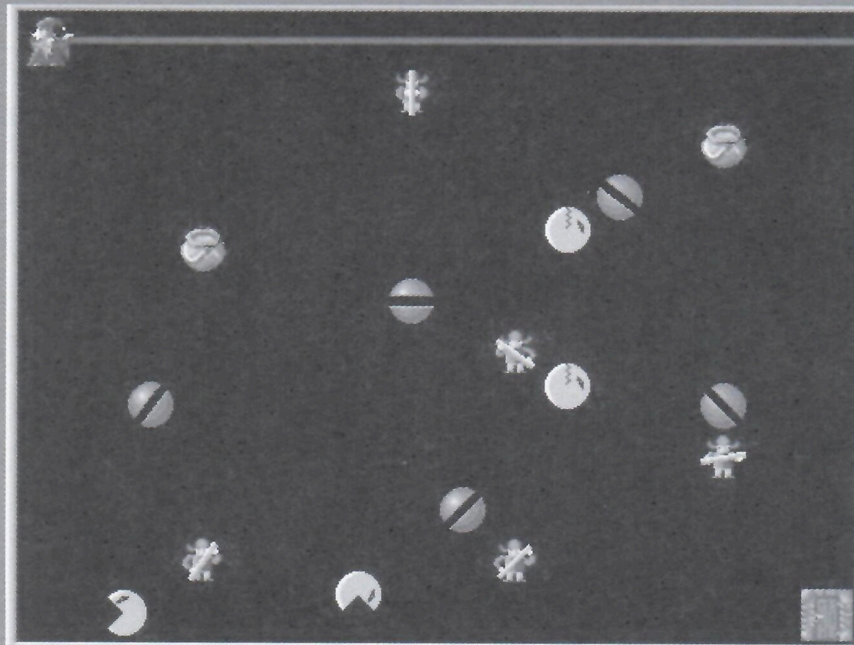
Valoración

Juego entretenido, aunque algo mecánico en los niveles bajos (*Little One* y *Beginner*).

DESARROLLADO POR:

Autor: Xiaoguang Zhang - 2004
Correo: xiaoguangz@home.com
URL:

Mirror Magic II



Juego en el que hay que trazar una serie de trayectorias, bastante complicadas cuando se sube de nivel, que se modifican al cruzarse con una serie de objetos que actúan como espejos; estos espejos redireccionan la trayectoria y el jugador deberá trazar una serie de ellas para que le conduzcan a una puerta de salida que pone fin a la partida. No lleva menú de ayuda, casi lo más importante, pues, sobre todo, al principio entran deseos de rendirse y abandonar el juego.

Útil para...

Todas las edades, por ser entretenido y desarrollarse en un entorno gráfico de agradables colores; grado de complejidad a gusto del consumidor, con niveles de dificultad totalmente personalizados al poderse incluir un número de obstáculos variable. Como el fin es que el rayo termine saliendo por la puerta "construyendo" el itinerario, el juego sirve también para desarrollar la previsión de trayectorias (tipo billar).



Primeros Pasos...

Partiendo del menú principal se deberán seguir los siguientes pasos:

- *Nombre:* para personalizar la partida el jugador deberá poner un nombre
- *Nivel:* las flechas situadas junto al nivel sirven para aumentarlo o disminuirlo
- *Lista de Famosos:* aparecerá aquí la relación de jugadores que han participado en las diferentes partidas y las puntuaciones obtenidas.
- *Creador de Niveles:* pueden, independientemente de los que el programa trae incluidos por defecto, configurarse niveles de dificultad personalizados, añadiendo o quitando elementos (los diferentes tipos de espejos); aquí conviene ser cauto pues una acumulación excesiva, y a veces no tan excesiva, de estos espejos hacen la partida inviable.
- *Pantalla de Información:* en la parte derecha de la pantalla aparecen todos los elementos que pueden incorporarse al juego en los diferentes niveles de dificultad.
- *Comienzo del Juego:* una vez que se ha escogido o establecido un nivel de dificultad se comienza a jugar mediante el botón *Start Game* pulsando sobre la figura del mago que empezará a lanzar el rayo y lo irá redireccionando los diferentes espejos, obtaculizando su llegada a la puerta de salida; en estos elementos se puede modificar —con el botón izquierdo y derecho del ratón— su posición y así adecuar la trayectoria del rayo mágico al interés del jugador.
- *Salir:* tecla para abandonar el juego

Características Técnicas

Gráficos

Buenos.

Sonido

Tiene efectos especiales de sonido.

Jugabilidad

Buena, aunque algo complicado comprender los muchos detalles para jugar al 100 %.

Duración

Personalizada según criterio del jugador o por grado de dificultad.

Personalizar

Setup: puede configurarse sonido, música, pantalla completa, salidas rápidas, establecer un tiempo límite por jugador, etc.

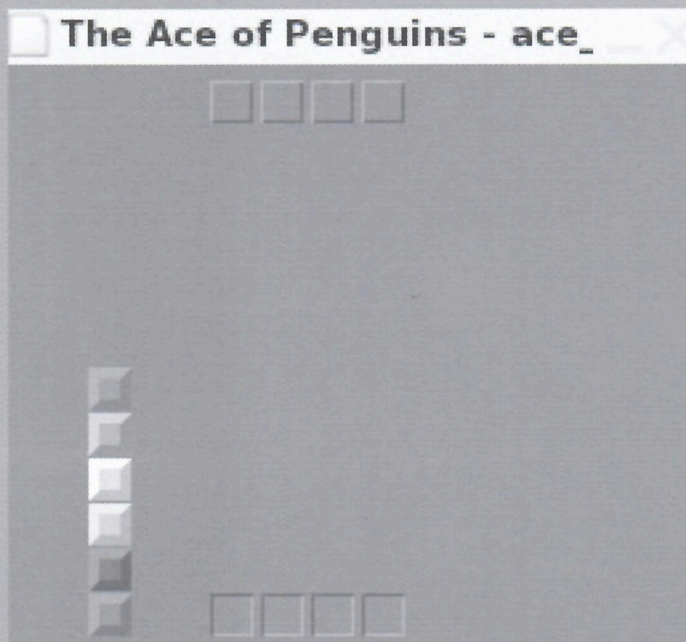
Valoración

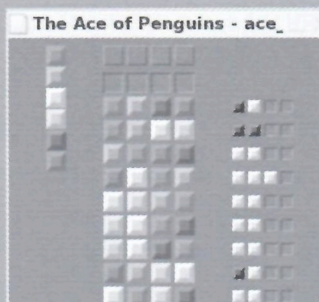
Juego interesante con nivel de dificultad a la carta y en el que el grado de empeño en terminarlo con éxito ha de ser incuestionablemente alto.

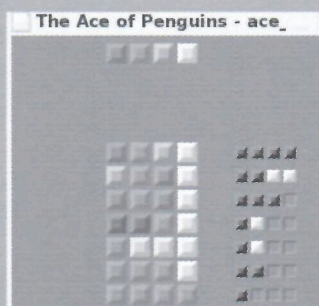
DESARROLLADO POR:

Autor: Holger Schemel
Correo: info@artsoft.org
URL: http://www.artsoft.org/mirrormagic/

Penguin Mastermind







Juego de la serie "el as de los pingüinos" de D.J. Delorie, cuyo objetivo es descubrir una combinación de cuatro cuadrados de colores diferentes, teniendo que establecer qué colores (de entre seis) y el orden en que aparecen.

Útil para...

Todas las edades, aunque las más tempranas encontrarán importantes dificultades, pues este juego es prácticamente un test de inteligencia encubierto en el que hay que utilizar la inteligencia abstracta —la más fina—, sin que medien factores culturales previos que influyan en la resolución.

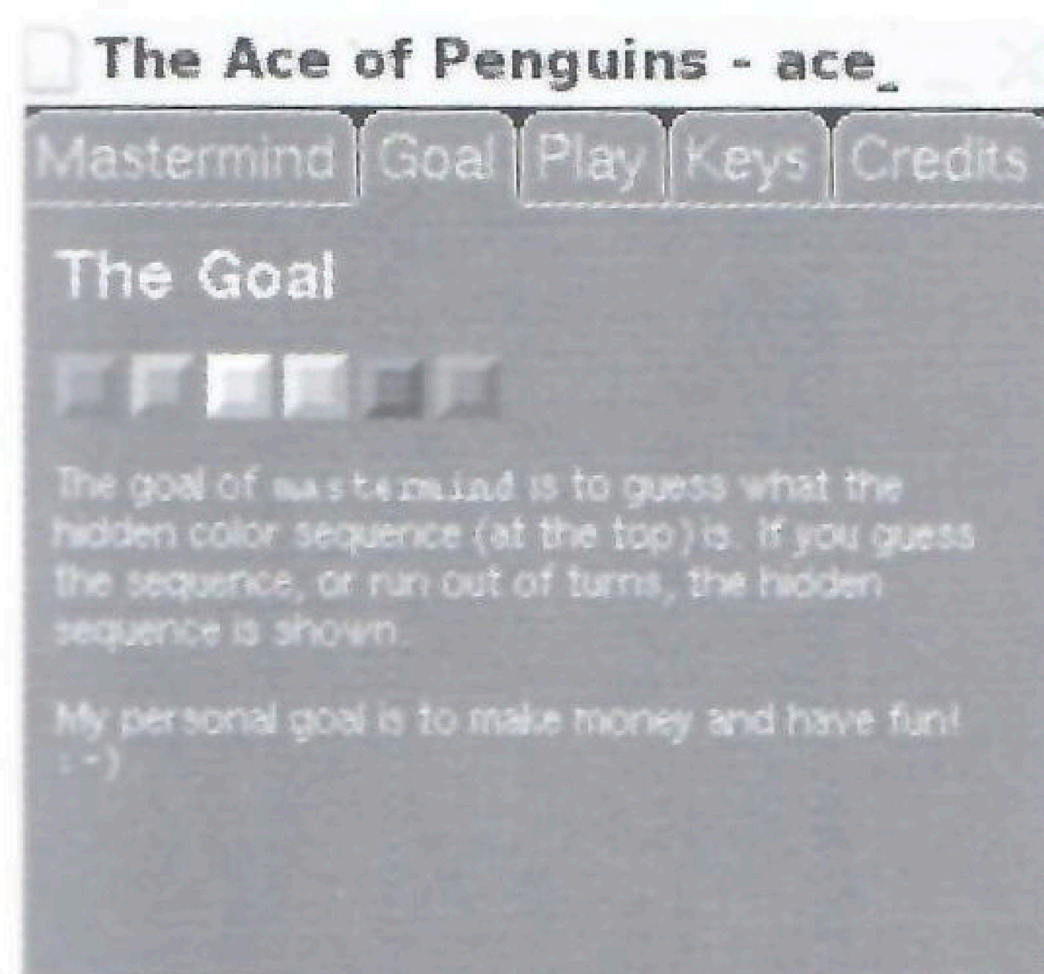
Primeros Pasos...

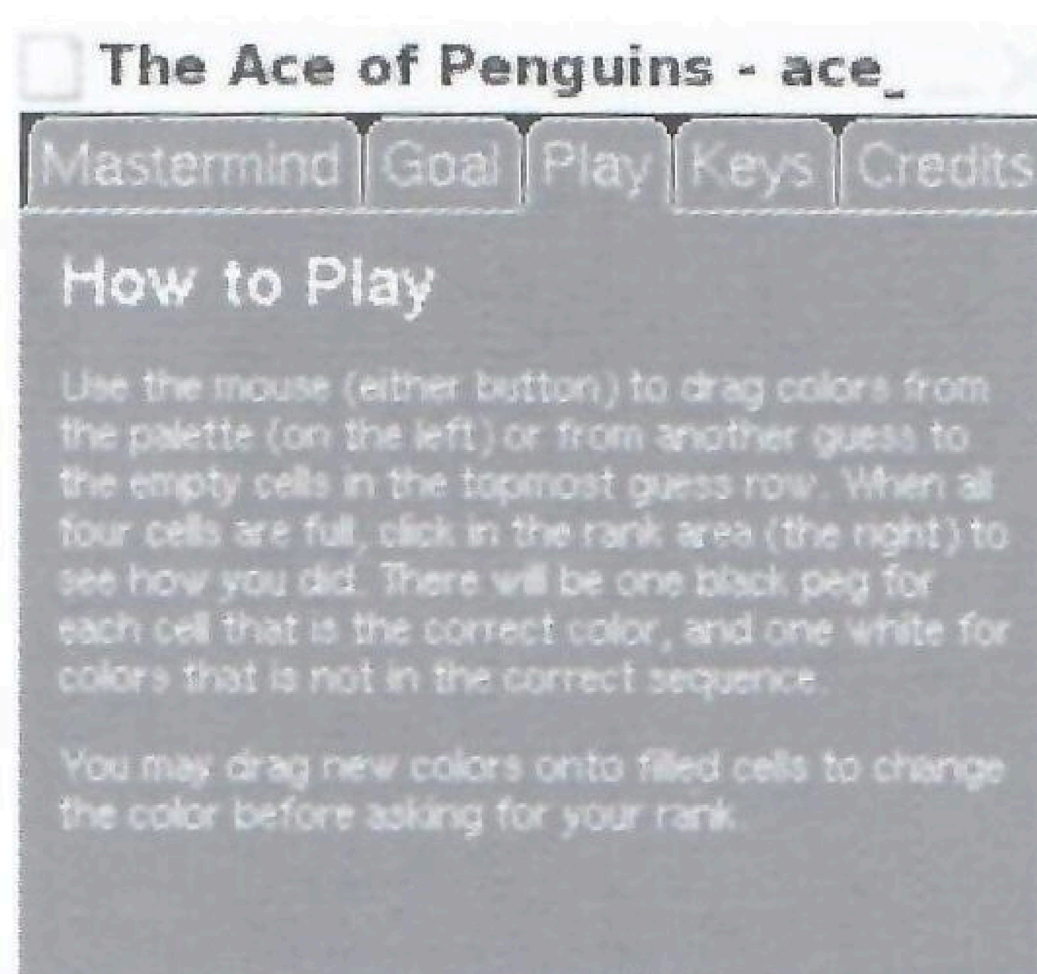
Al abrir el juego y tras la imagen de presentación hay que pulsar *F1* y aparecerán unas pestañas en las que se explica el *Objetivo, Cómo Jugar, Uso de teclado/ratón*. No hay opciones

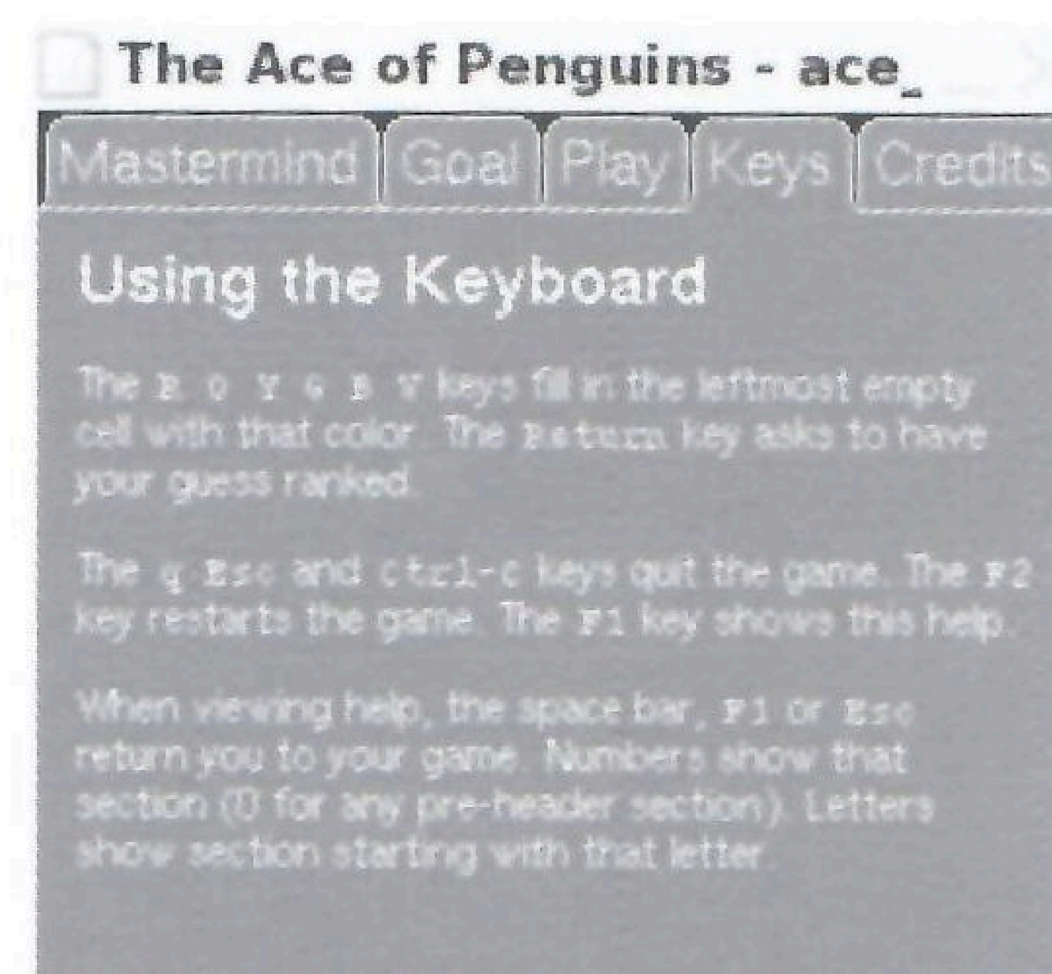


para personalizar ni configurar el juego, por lo que directamente se comienza desde la pantalla inicial.

De los seis cuadrados coloreados de la parte izquierda habrá que arrastrar o situar cada vez uno de ellos —bien con el ratón, bien desde el teclado pulsando las teclas *R* (rojo), *G*







(verde), *O* (naranja), *V* (lila), *B* (azul) o *Y* (amarillo)— hasta las celdas vacías situadas en la parte derecha de la ventana. Una vez establecida nuestra serie de colores, podemos comprobar el número de aciertos pulsando *Intro*, y se puede ver el número de colores acertados en las casillas correctas (cuadrados negros) y/o el número de colores acertados aunque en un orden incorrecto (cuadrados blancos). El juego nos ofrece 10 oportunidades para adivinar los colores utilizados y el orden correcto y si no logramos descubrirlos, un aviso nos indica que hemos perdido y nos da la solución mostrando la serie correcta. Para salir del juego se utiliza la *ESC* o *Ctrl + C*.

Características Técnicas

Gráficos

Suficientes.

Sonido

Carece.

Jugabilidad

Buena: cada partida es un reto a tu inteligencia.

Duración

Variable, dependiendo del C.I. del jugador.

Personalizar

No se puede.

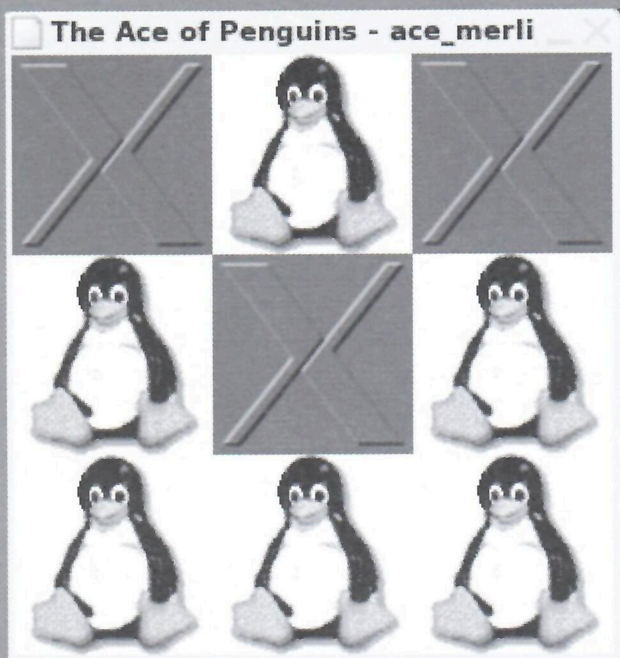
Valoración

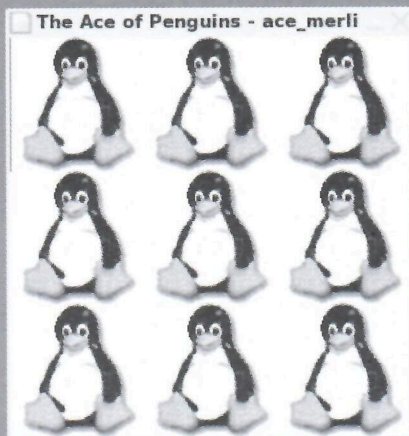
Juego muy interesante en el que hay que utilizar estrategias cognitivas de primer orden.

DESARROLLADO POR:

Autor: D.J.Delorie
Correo: dj@delorie.com
URL: http://www.delorie.com

Penguin Merlin





Juego de la serie "el as de los pingüinos" de D.J. Delorie cuyo objetivo es cubrir la totalidad de las nueve celdas del tablero con el logotipo del pingüino, teniendo que descubrir el criterio por el que se ocupan o desocupan celdas, cuando se ha hecho clic con el ratón en una de ellas.

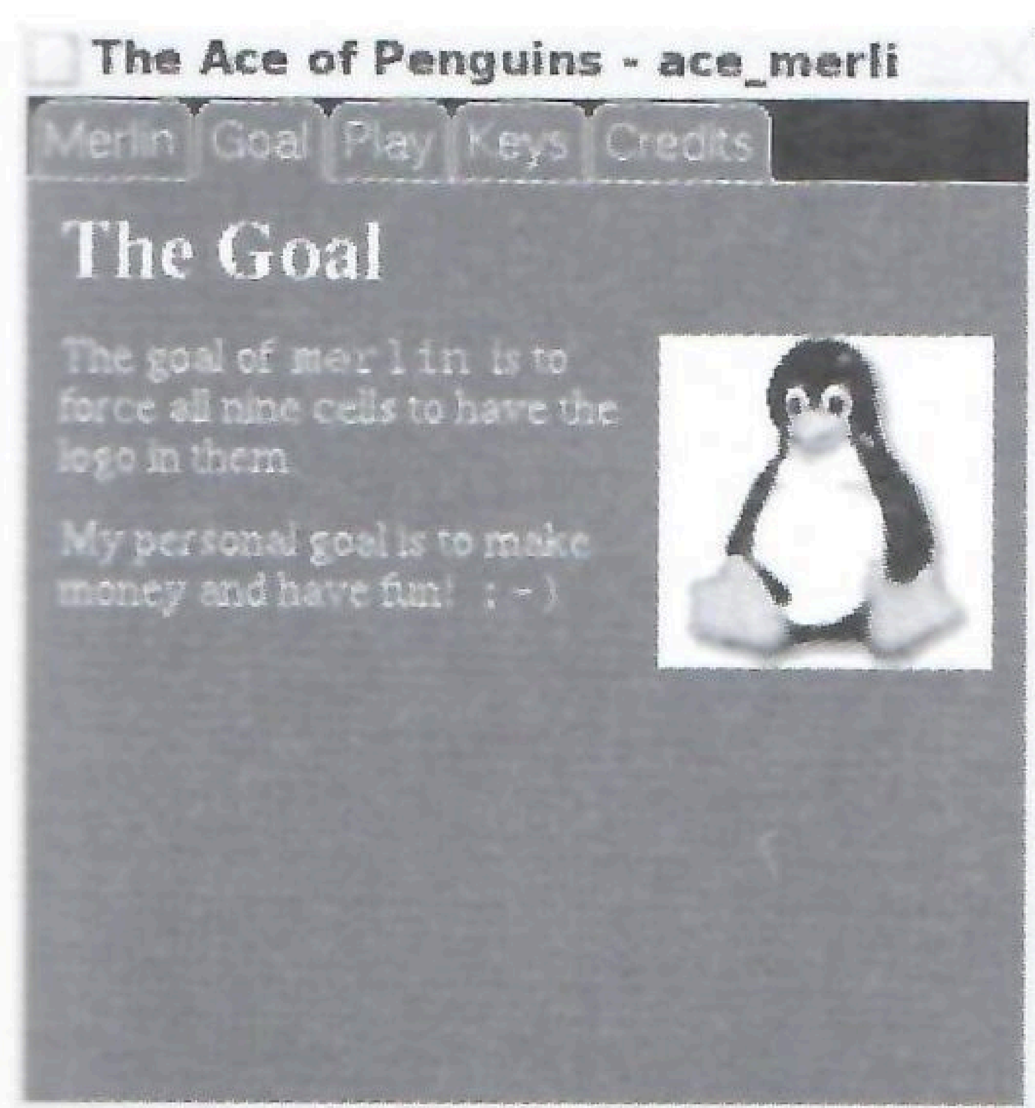
Útil para...

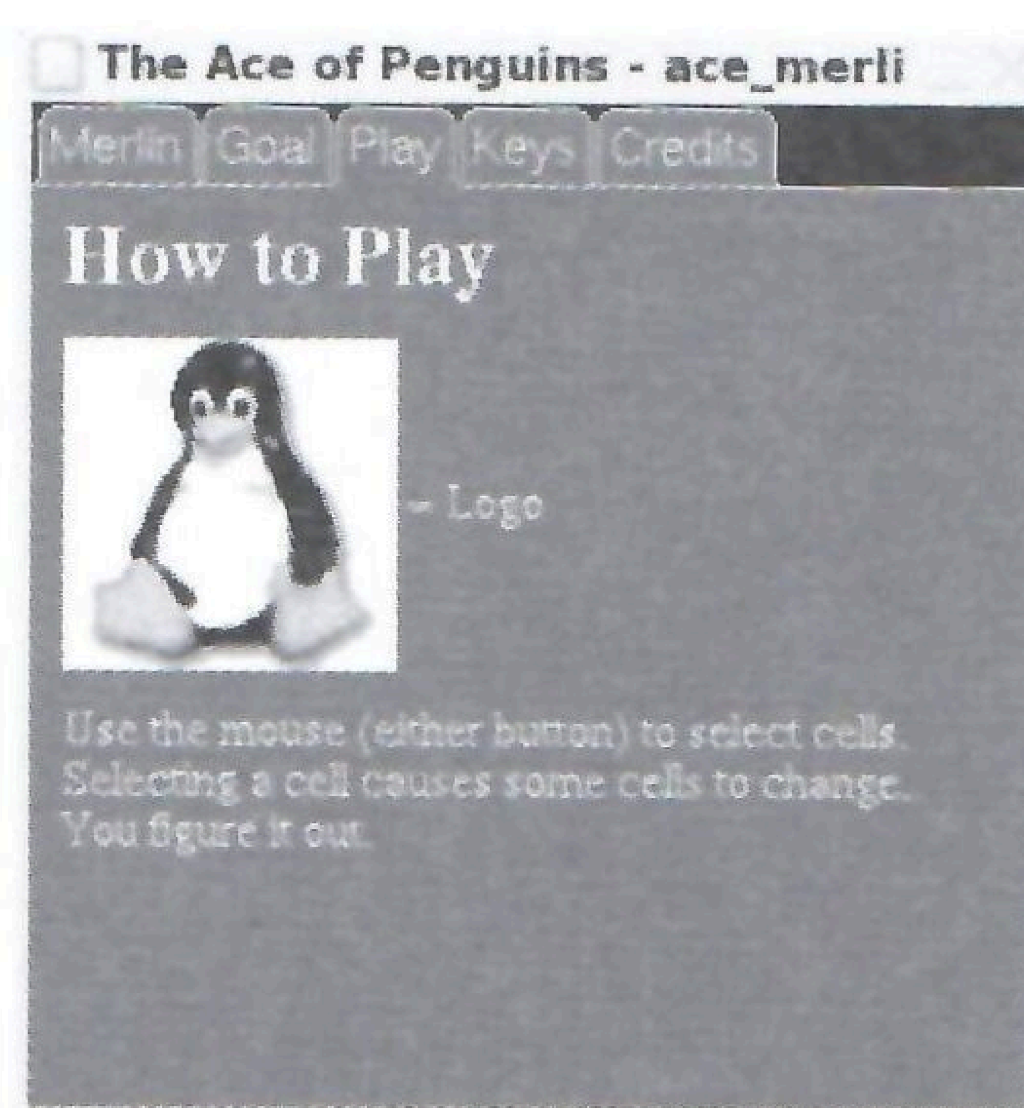
Como otros juegos de Delorie, aquí se trabaja la inteligencia abstracta: un juego con buen nivel cognitivo que puede ser útil para todas las edades, aunque las más tempranas encontrarán importantes dificultades. Útil para el desarrollo de la inteligencia fina.

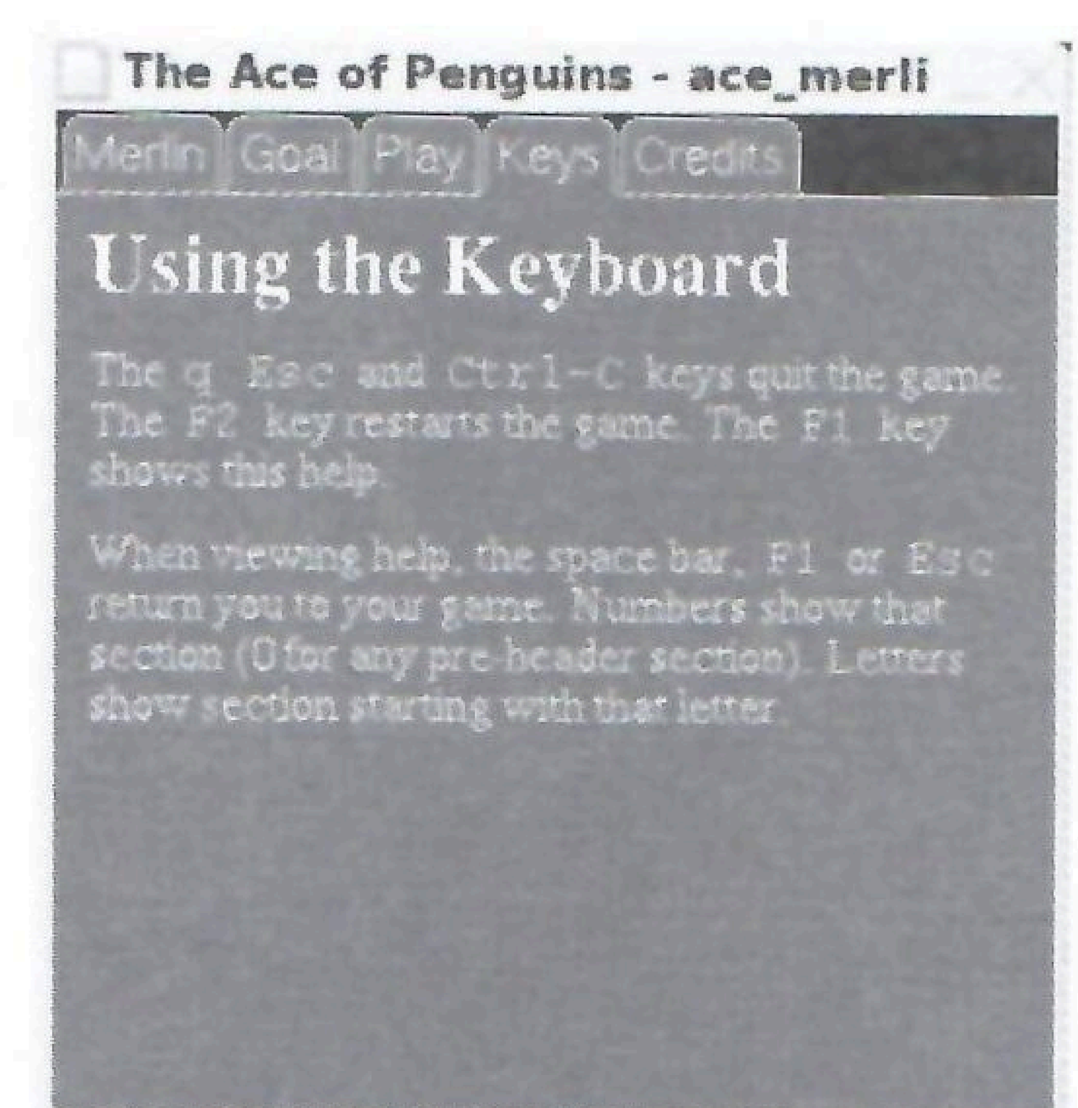


Primeros Pasos...

Al abrir el juego y tras la imagen de presentación hay que pulsar *F1* y aparecerán unas pestañas en las que se explica el *Objetivo* del juego, *Cómo Jugar*, y el *Uso de Teclado* o *Ratón*. No hay opciones para personalizar ni configurar el juego, por lo que directamente se comienza a jugar desde la pantalla inicial. Con el ratón o el teclado se selecciona una de las nueve celdas y se comprueba el efecto que produce sobre ella misma o las demás; un criterio cambiante por partida es el responsable de modificar la presencia del logo, y esto será lo que tendrá que descubrir el jugador. La partida concluye cuando el logo ocupa la totalidad de las celdas. Para salir del juego se utiliza la *ESC* o *Ctrl + C*.







Personalizar

No se puede.

Valoración

Juego muy interesante con un nivel de dificultad

Características Técnicas

Gráficos

Bien.

Sonido

Carece de él.

Jugabilidad

Buena, cada partida es un reto a tu inteligencia.

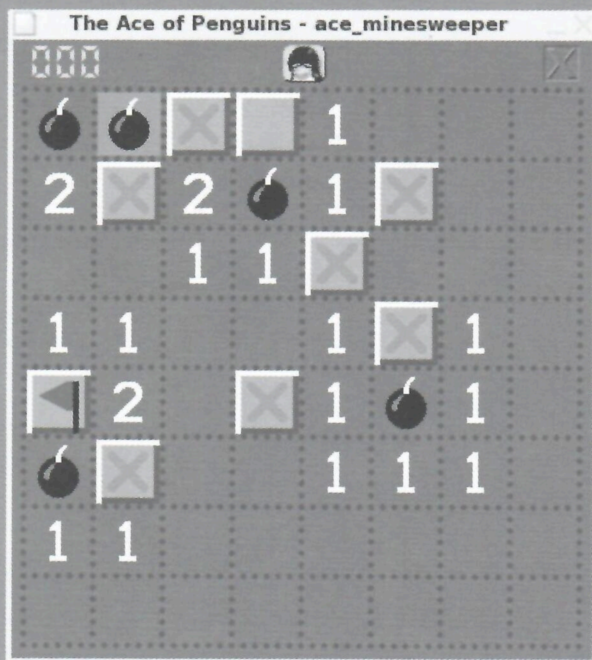
Duración

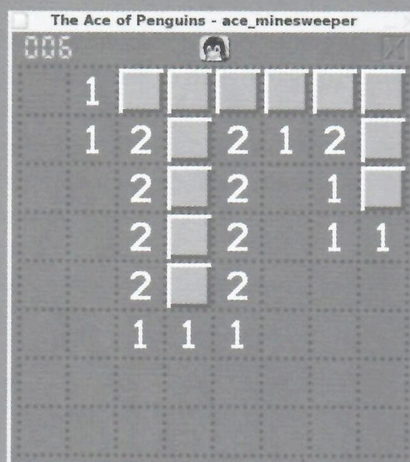
Variable, dependiendo del C.I. y de motivación por el éxito de cada jugador.

DESARROLLADO POR:

Autor: D.J.Delorie
Correo: dj@delorie.com
URL: http://www.delorie.com

Ace Minesweeper





Un juego más de la serie "EL AS DE LOS PINGÜINOS" ideado por el prolífico D.J. Delorie en el que tendremos que señalar qué celdas están minadas y destapar las demás celdas que están repartidas en un tablero de 64, 121, 256 ó 1024 celdas, según el nivel de dificultad elegido.

Útil para...

Aunque pudiera parecer a primera vista un juego de puro azar y de aciertos, no debemos engañarnos, pues el juego aporta pistas que pueden ayudarnos a localizar celdas en cuyo interior se ubiquen minas. Es pues una variante de otros juegos de D.J. Delorie, en los que el uso de la inteligencia abstracta es lo que prima, aunque con un nivel levemente más bajo. Y así y todo, con complicaciones patentes, como es marca de la casa.



Primeros Pasos...

Al abrir el programa y visualizar la pantalla principal, nos da paso a jugar sin más, aunque sería conveniente echar un vistazo a la *Ayuda* del juego pulsando la tecla *F1*, en donde se muestran el objetivo del juego, cómo jugar, uso de ratón y teclado, y los créditos del programa.

Personalizar

Las teclas 1 al 4 muestran los cuatro niveles de dificultad —de fácil a menos fácil— que dispone el juego; con el botón izquierdo del ratón seleccionamos celdas, y si bajo ella hay una mina es el final del juego, pues hemos perdido; si tenemos más suerte y no hay mina, encontraremos un número —del 1 al 3— que nos indica el número de celdas contiguas en las que hay escondidas minas (en alguna de ellas). Usando la lógica tendremos que descubrir dónde está. Podemos ayudarnos señalando los lugares donde creamos que hay minas, y para ello utilizaremos una banderas azules que se colocan en la celda pulsando el botón derecho del ratón. Si utilizamos el botón derecho del ratón para seleccionar una celda numerada, el programa decidirá si colocar una bandera o bien descubrir una celda adyacente siempre y cuando esto último sea más seguro.

Al pulsar sobre el pingüino o con *F2* comenzará una nueva partida, y con *Q* o *ESC* se abandona el programa; con *F2* se inicia una nueva partida.

No ha funcionado mientras se analizaba el juego la orden que ejecuta la tecla A, útil para poner el juego en forma de autoplay. Tampoco funcionó —quizás es la misma que la anterior— la instrucción de picar sobre el pingüino para que el ordenador realice una partida de forma automática.

Características Técnicas

Gráficos

Nada sofisticados, pero suficientes.

Sonido

Carece de él.

Jugabilidad

Buena, con pocas instrucciones, y para cualquier edad.

Duración

Dependerá, como en casi todos los juegos de Delorie, del nivel de dificultad elegido y de nivel intelectual del jugador.

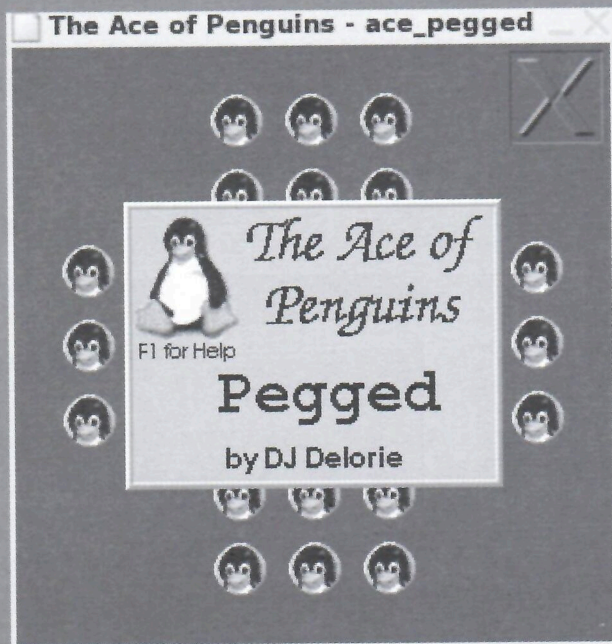
Valoración

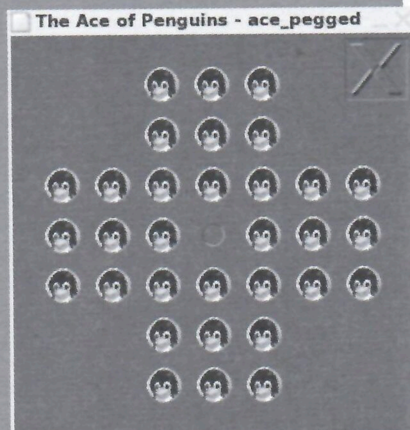
Juego interesante que invita al reto de salir airoso de tanta trampa, tan bien planificada y ubicada, especialmente en los niveles superiores.

DESARROLLADO POR:

Autor: D.J.Delorie
Correo: dj@delorie.com
URL: http://www.delorie.com

Pegged





Estimulante juego de inteligencia creado por D.J. Delorie, similar en algunos aspectos al de las damas, teniendo como objetivo eliminar el mayor número de fichas del tablero. Para eliminar un logotipo de Tux se deberá saltar por encima de uno de ellos –el que se quiere eliminar– y situarse en algún casillero contiguo libre. Se gana cuando queda un solo Tux en la pista; si no ocurre esta circunstancia, hemos perdido.

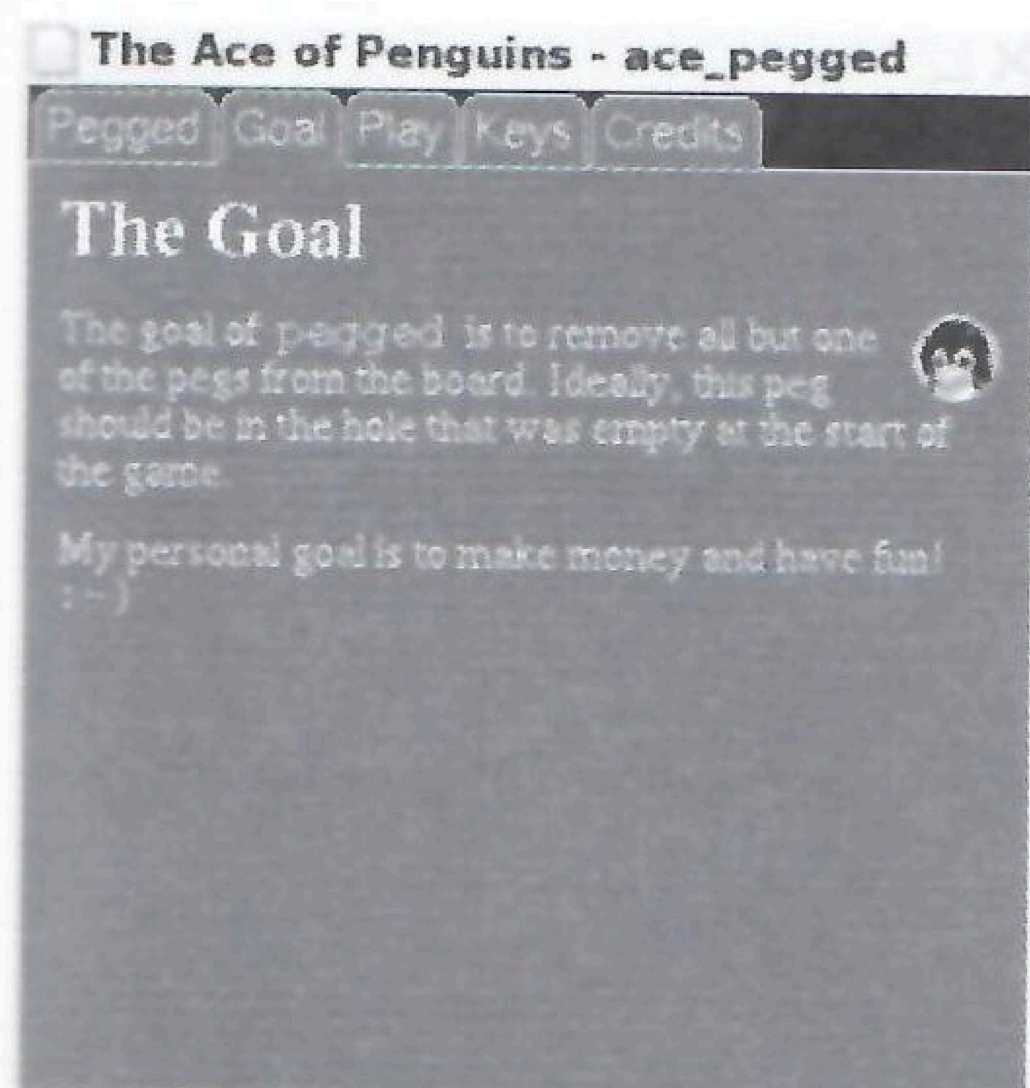
Útil para...

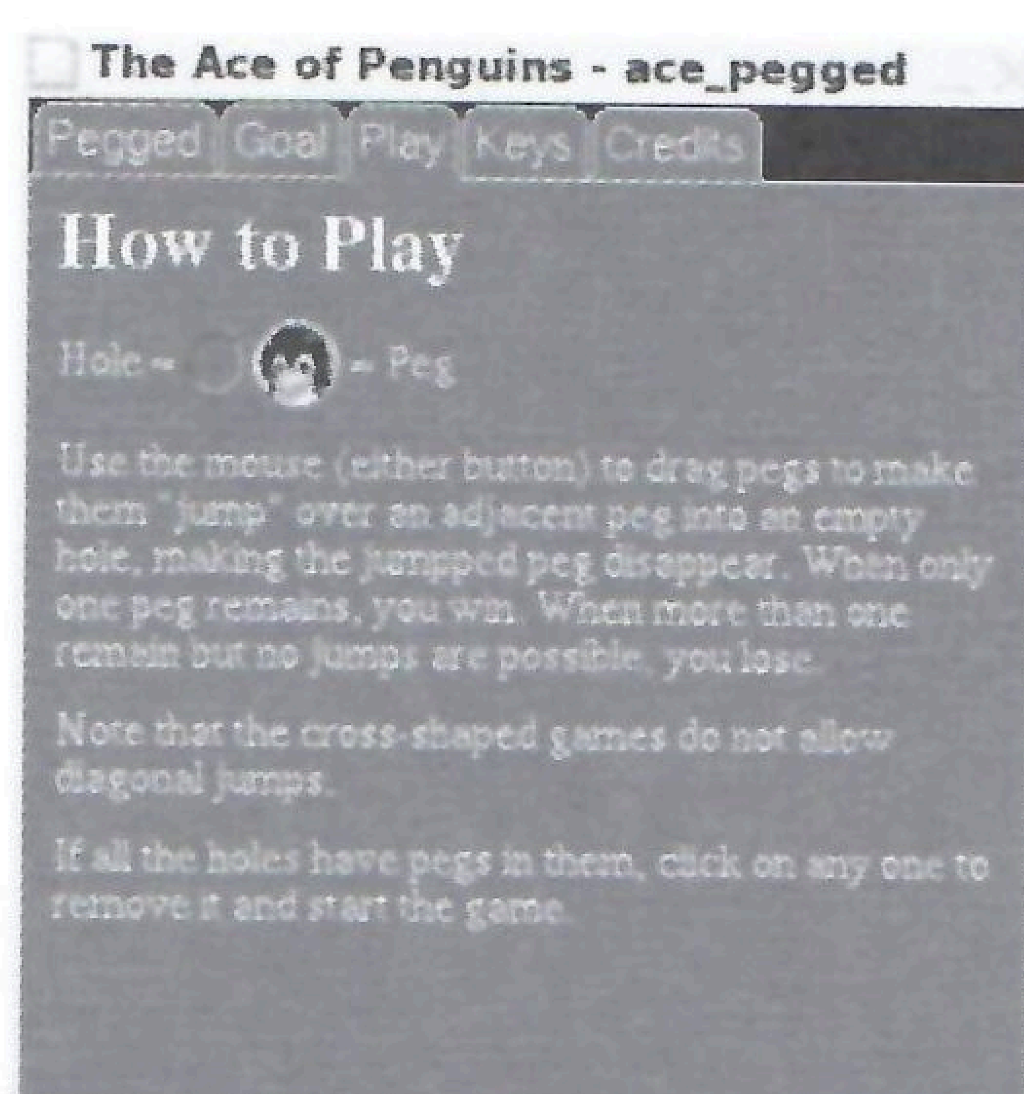
Todas las edades, especialmente cuando la inteligencia formal ya está desarrollada o desarrollándose, pues se habrá de utilizar una estrategia de fina inteligencia para acabar con éxito, y si no, prueben a partir del nivel de dificultad 5 y terminen en el nivel 7.

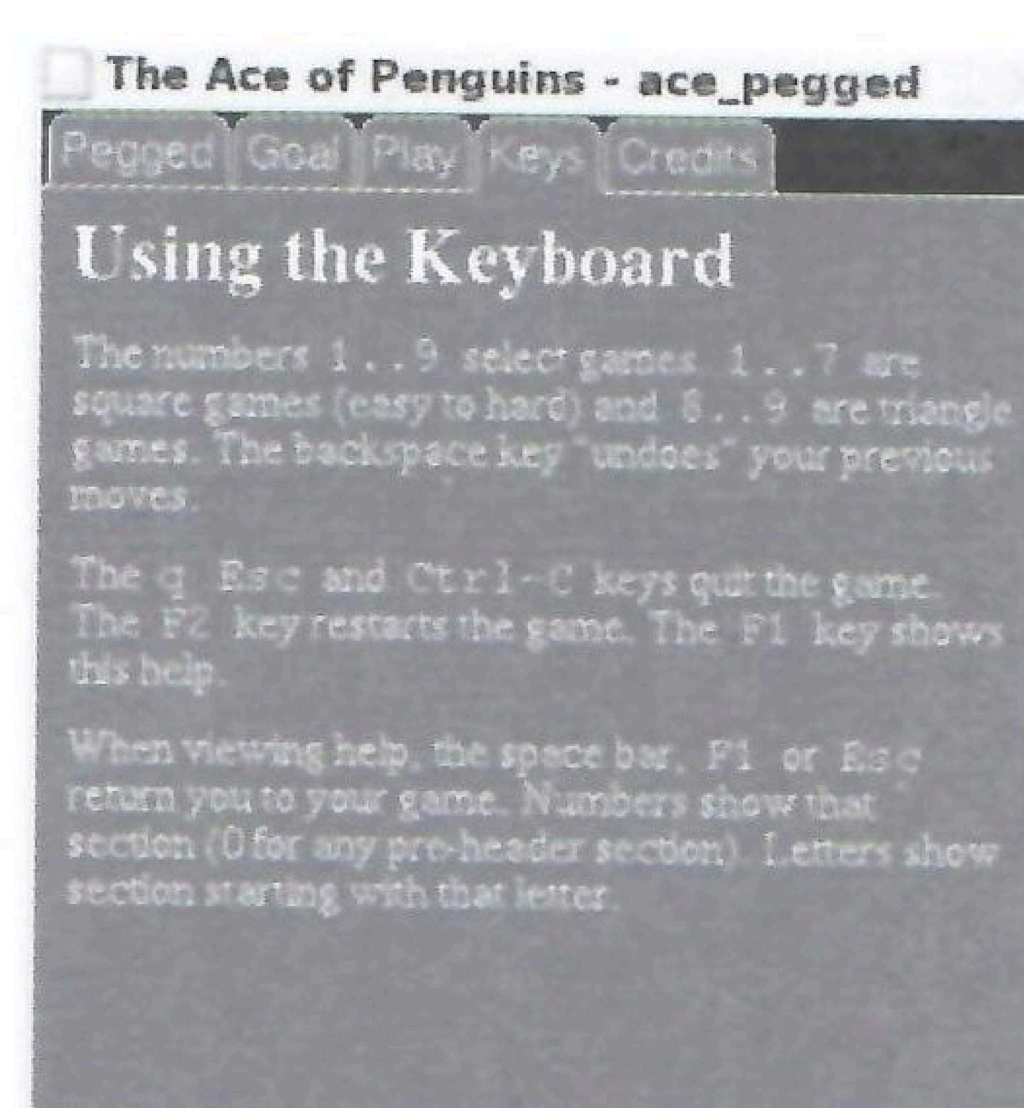


Primeros Pasos...

El juego está organizado como los demás de la serie *The Ace of Penguins*: pulsando *F1* accederemos al menú de ayuda en el que se nos explica el objetivo del juego, cómo se juega, uso de teclado y ratón, y los créditos de autoría.







Personalizar

Empezaremos eligiendo un nivel de dificultad (del 1 al 9, de fácil a difícil). Del nivel 1 al 7 el juego se desarrollará sobre tableros con formas cuadradas; el nivel 8 y 9 son juegos sobre formas triangulares. Como se comentó al principio, deberemos eliminar del tablero el mayor número posible de Tux, pues si quedan sobre el más de uno hemos perdido. Las teclas *Q*, *ESC* y *Ctrl + C* nos permiten salir del juego; la tecla *F1* nos muestra la ayuda y la tecla *F2* restaura el juego. Cuando estemos consultando la ayuda, podemos volver al juego pulsando la barra espaciadora, o las teclas *F1* o *ESC*.

Valoración

Juego entretenido en el que se trabaja con estrategias cognitivas de primer orden; interesante para estudiantes.

Características Técnicas

Gráficos

Básicos, pero suficientes.

Sonido

Carece de sonido.

Jugabilidad

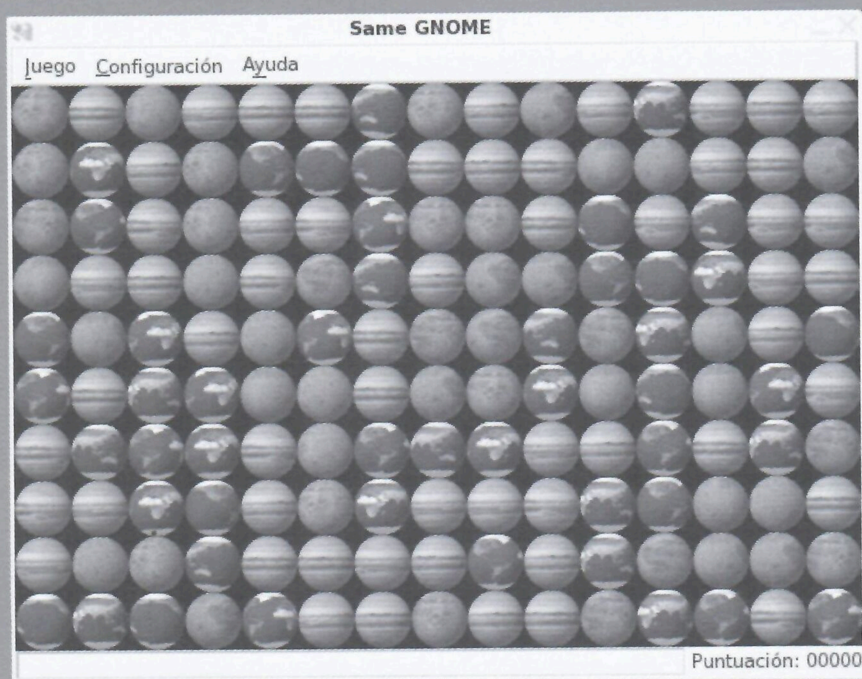
Buena, pocas instrucciones, fácilmente entendibles, lo que provocará un nivel de adicción aceptable.

Duración

Diez a quince minutos.

Autor: D.J.Delorie
Correo: dj@delorie.com
URL: http://www.delorie.com

Same Gnome



Juego entretenido con un entorno gráfico muy agradable, en el que hay que eliminar la totalidad o la mayor parte de las 150 bolas –en forma de piedras o de planetas– que se encuentran en un tablero de juego.

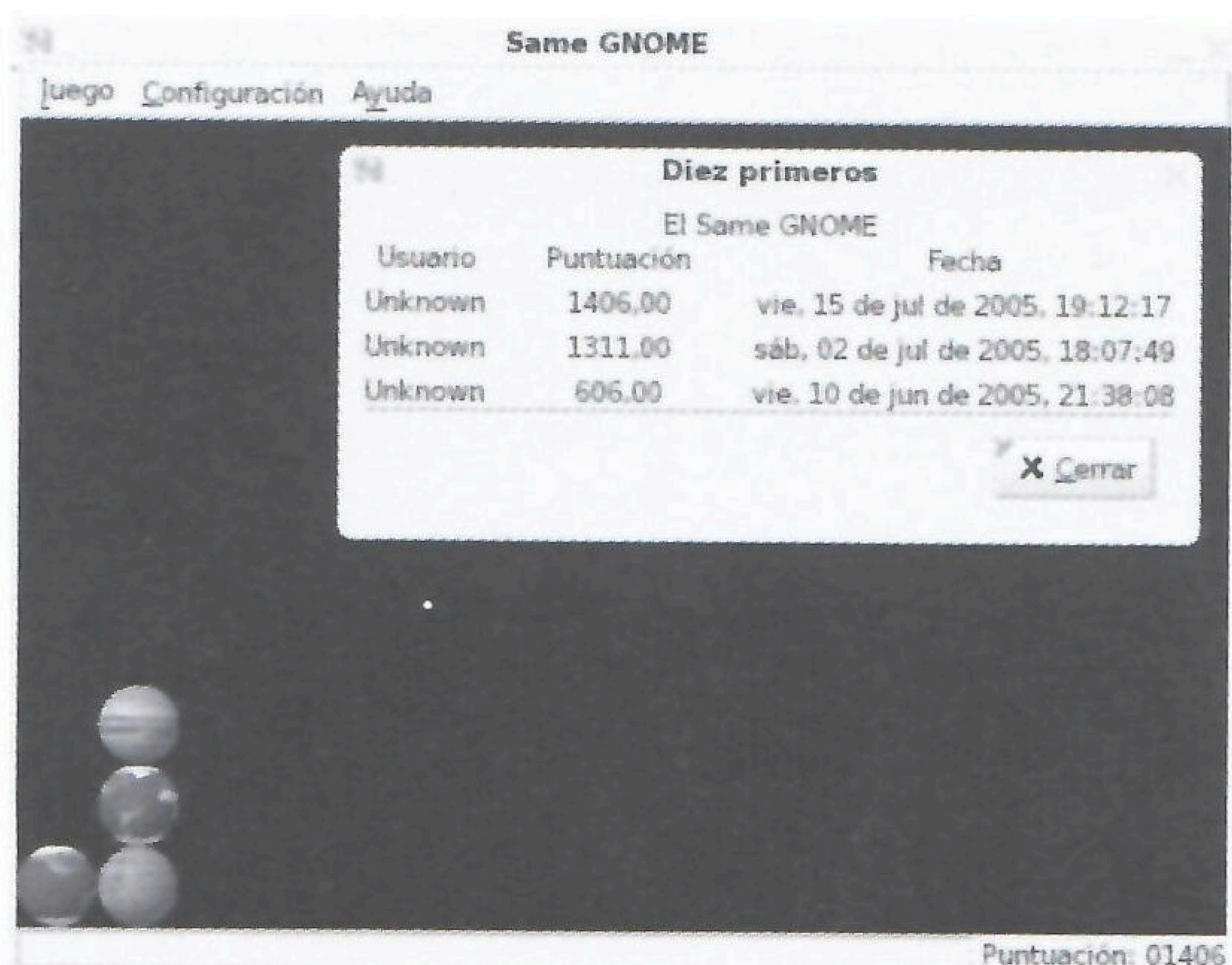
Útil para...

Todas las edades, combinándose la estrategia de seleccionar lo más adecuado con el sentido de anticipación de los efectos que se producirán al eliminar un grupo de bolas.



Primeros Pasos...

Puede comenzarse a jugar desde la pantalla principal con la que se abre el juego; en la parte superior se sitúan las ventanas de *Juego*, *Configuración* y *Ayuda*, ésta última en inglés; las bolas son de tres clases y cada clase de un color diferente, formando grupos las bolas de la misma clase que están contiguas en el tablero. Al situar el puntero del ratón sobre alguna bola, las de su misma clase contiguas empezarán a girar y en la parte inferior se nos indicará el número de bolas seleccionadas; al hacer clic sobre alguna de ellas se eliminará todo el grupo de bolas contiguas de su misma clase, y se nos señalará —en la parte inferior izquierda— la puntuación obtenida. La partida concluye cuando todas las bolas o la mayor parte de ellas han sido eliminadas del tablero. Con cada partida se obtiene una puntuación que puede ser cotejada con la obtenida por otros jugadores o en otras partidas consultando en la ventana *Juego | Puntuaciones*.



Características Técnicas

Gráficos

Buenos.

Sonido

Carece de él.

Jugabilidad

Muy agradable, accesible y de fácil adicción.

Duración

Cinco minutos aproximadamente.

Personalizar

Apenas puede personalizarse el juego, a excepción de elegir dos clases de bolas —planetas o piedras—, aunque en la *Ayuda* se ofrecen hasta seis clases de bolas, no disponibles en este juego. No existen niveles de dificultad.

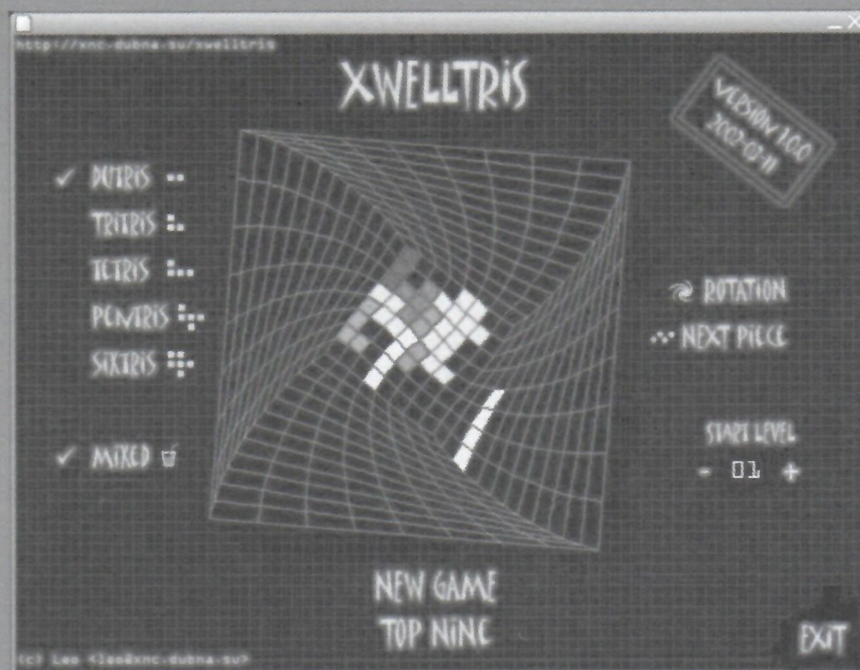
Valoración

Juego muy agradable, en el que el grado de dificultad consigue potenciar nuestro nivel de autoestima.

DESARROLLADO POR:

Autores: Miguel de Icaza, Federico Mena y Horacio J. Peña
Correo: miguel@nuclecu.unam.mx federico@nuclecu.unam.mx
horape@compendium.com.ar

Xwelltris



Una actualización de un clásico: el Tetris. En un entorno que simula tres dimensiones.

Útil para...

Desarrollo de la habilidad espacial a la hora de encajar piezas geométricas en un cubo. También válido para la asignaturas de Plástica y Volumen.

Primeros Pasos...

La página de bienvenida te da a escoger directamente entre los diversos parámetros con los que configurar la partida. Puedes escoger entre fichas más sencillas (*Dutris*) o las más complicadas (*Sixtris*). Tendrás que encajarlas en un entorno tridimensional: un cubo en cuyo fondo irán acoplándose las figuras que caen. También puedes decidir si el cubo gira



o no (*Rotation*) y si deseas que te avancen cuál será la próxima ficha (*Next Piece*). Se puede consultar la lista de las mejores puntuaciones (*Top Nine*).

XWELLTRIS - TOP NINE

1.Leo	2002-03-18	50	2	7
2.	2002-03-16	0	0	3
3.	2002-03-14	0	0	6
4.	2002-03-14	0	0	2
5.	2002-03-07	0	0	0
6.	2002-03-07	0	0	0
7.	2002-03-07	0	0	0
8.	2002-03-07	0	0	0
9.	2002-03-07	0	0	0

EXIT

Tiene dieciocho niveles de dificultad (*Start Level*).

Cuando picas en *New Game*, te consulta tu nombre, para luego poder asignarte tu puntuación en el *tablón de la fama*.

Las piezas van cayendo por las paredes del cubo y tú has de colocarlas en el fondo usando las teclas de dirección.

Personalizar

Aparte de lo visto, no hay nada personalizable.

Valoración

Muy adictivo como todos los Tetris. La página web del autor resulta muy atractiva.

Características Técnicas

Gráficos

Muy conseguidos, sobre todo cuando haces rotar el cubo.

Sonido

No tiene.

Jugabilidad

Sus dieciocho niveles de dificultad aseguran diversión en cantidad.

Duración

Variable según el nivel de dificultad escogido (multiplicado si haces girar el cubo).

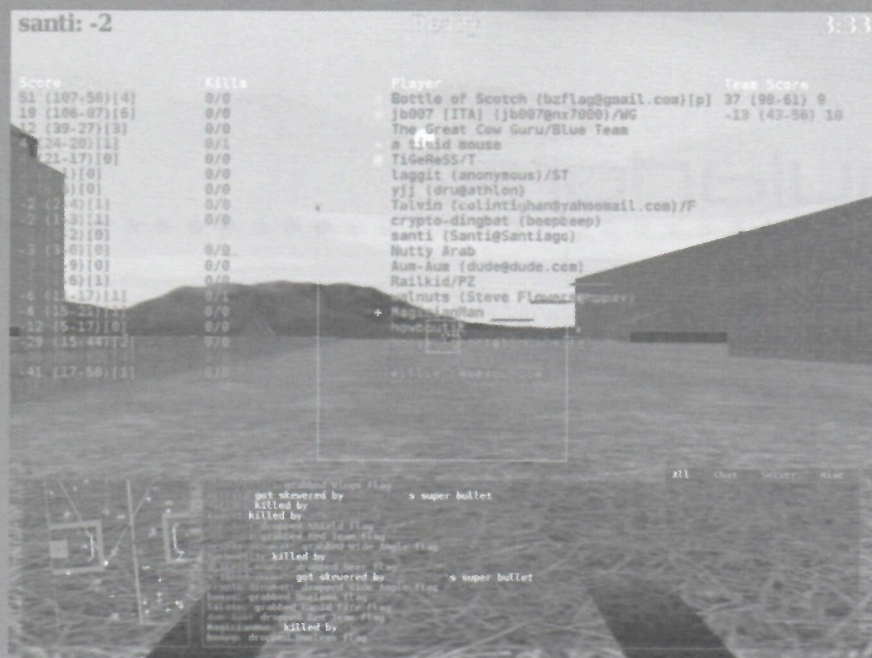
DESARROLLADO POR:

Autor: Leonid V. Khramov
Correo: leo@xnc.dubna.su
URL: http://xnc.dubna.su/xwelltris/

Simuladores



BZFlag



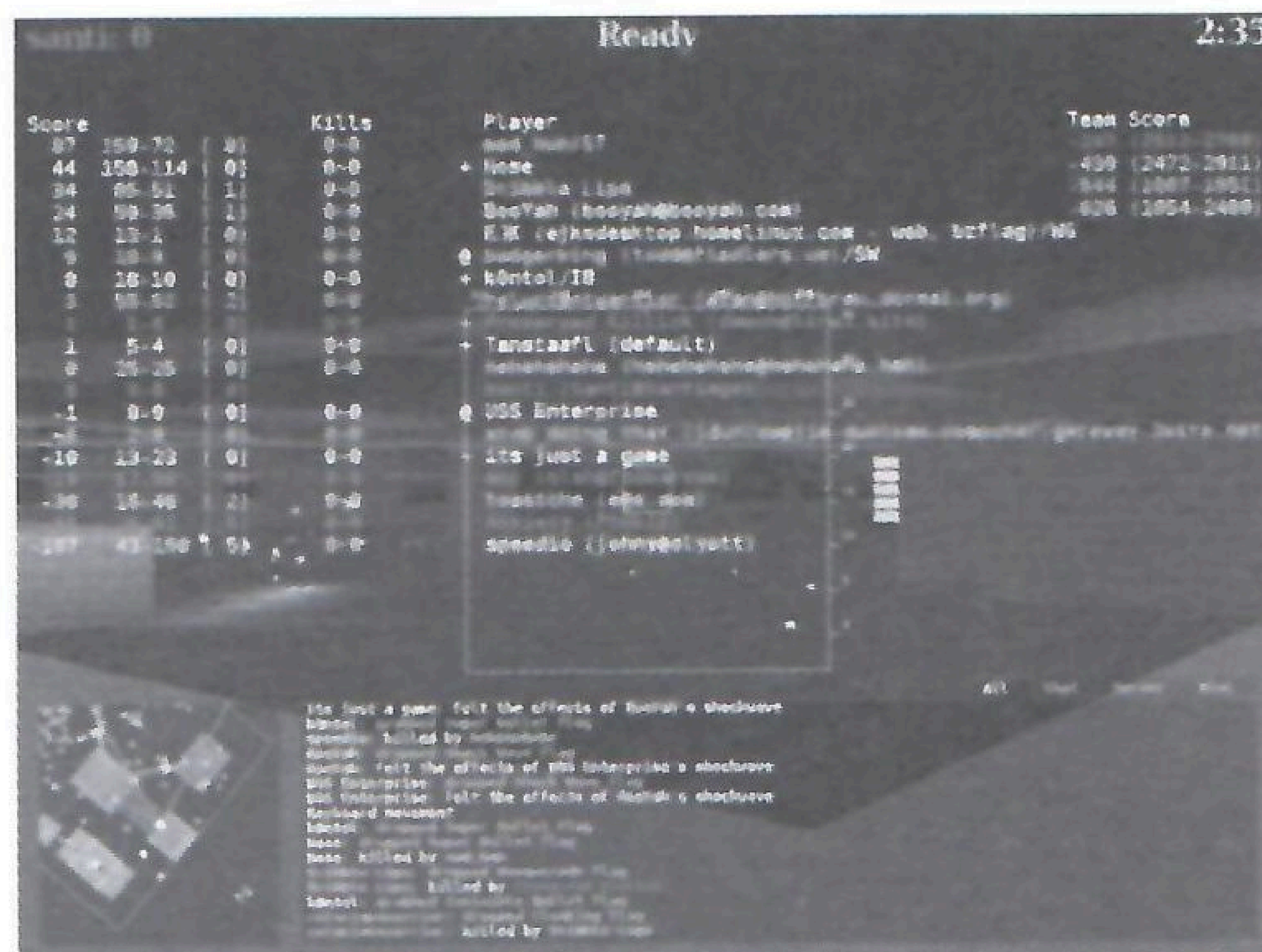
BZFlag es un simulador 3D multijugador que recrea una batalla de tanques. Para poder disfrutar de él, tendrás que jugar contra otros usuarios en red conectándote a un servidor. Requiere que el ordenador cuente con una buena tarjeta gráfica con aceleradora 3D, y conexión a Internet de banda ancha. No es un juego sencillo.

Los equipos en liza son: el rojo, el verde, el azul, el púrpura y el "pícaro" (cuyos tanques son negros). Supone una victoria destruir a un jugador de otro equipo; y un descalabro ser abatido o acabar con un compañero de equipo. Los pícaros no tienen compañeros de equipo (ni siquiera otros pícaros), de modo que no pueden abatir a un camarada y carecen de un marcador de equipo.

Hay tres formas de jugar: captura de bandera (*capture-the-flag*), la caza del conejo (*rabbit-chase*) y lucha general (*free-for-all*).



- En la captura de bandera, cada equipo (excepto los pícaros) tiene un campamento-base y una bandera. Tu objetivo es capturar la bandera de un equipo enemigo llevándola a tu base y evitar que los demás tomen la tuya. Hacerte con una bandera enemiga supone la destrucción de todos los jugadores del equipo capturado, resta uno del marcador de dicho equipo, y añade uno al marcador del tuyo.
- En la caza del conejo, buscarás el mejor tanteo: tienes un tanque blanco y todo el mundo va a por ti.
- En la lucha general, no hay banderas de equipo ni campamentos-base. El propósito es, sencillamente, lograr el marcador más alto posible acabando con los enemigos.



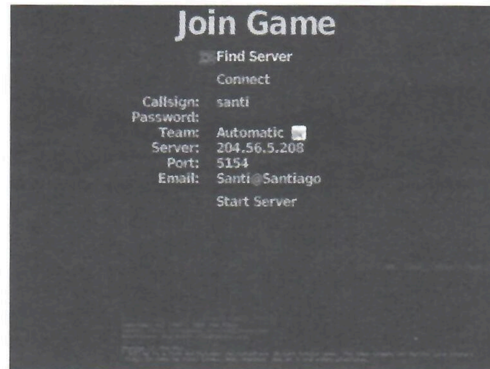
Útil para...

Desarrollar la capacidad de decisión e intentar comprender las intenciones del otro. Estudiar trayectorias de balística.

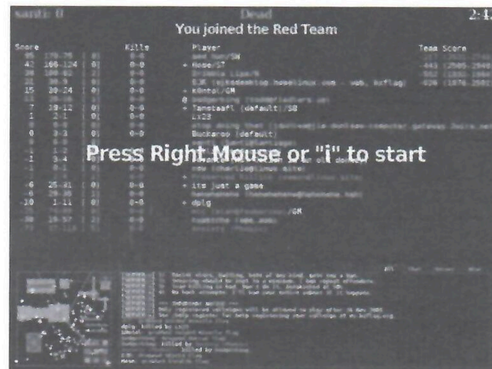
Primeros Pasos...

Lo primero que se te abre es una pantalla muy simple por la que sólo puedes moverte con las teclas de dirección y seleccionar con la tecla Enter. Y la tecla *Esc* (Escape) para volver atrás en los menús. Olvídate del ratón con los menús.

El pequeño tanque sirve de marcador. Selecciona *Join game* y dale a *Enter*. Introduce un alias (*callsign*) y escoge un equipo de entre los cinco que hemos comentado. Luego tendrás que elegir un servidor. Hay servidores dedicados a una sola forma de jugar de las tres citadas. Si ya sabes de uno, pon el nombre y el puerto sin más en los campos *Server y Port*. Si no, elige *Find Server* para que el programa busque por ti; luego selecciona un servidor (arriba



te da las características del mismo: tipo de juego, cuánta gente está jugando...) y dale a *Enter*. Por último, selecciona *Connect* y podrás empezar si todo ha ido bien.



Si ya has jugado antes, al pulsar *Connect* entrarás, por defecto, en el último servidor en el que jugaste. En la pantalla, aparece tu posición y los contrincantes; pulsa *I* o el botón derecho del ratón para unirte a la contienda.

Controlas la posición de tu tanque con el ratón; disparas con el botón izquierdo o con *Enter*. Para saltar, usa el tabulador. Para detener el juego o retomarlo, pulsa *P*. Para

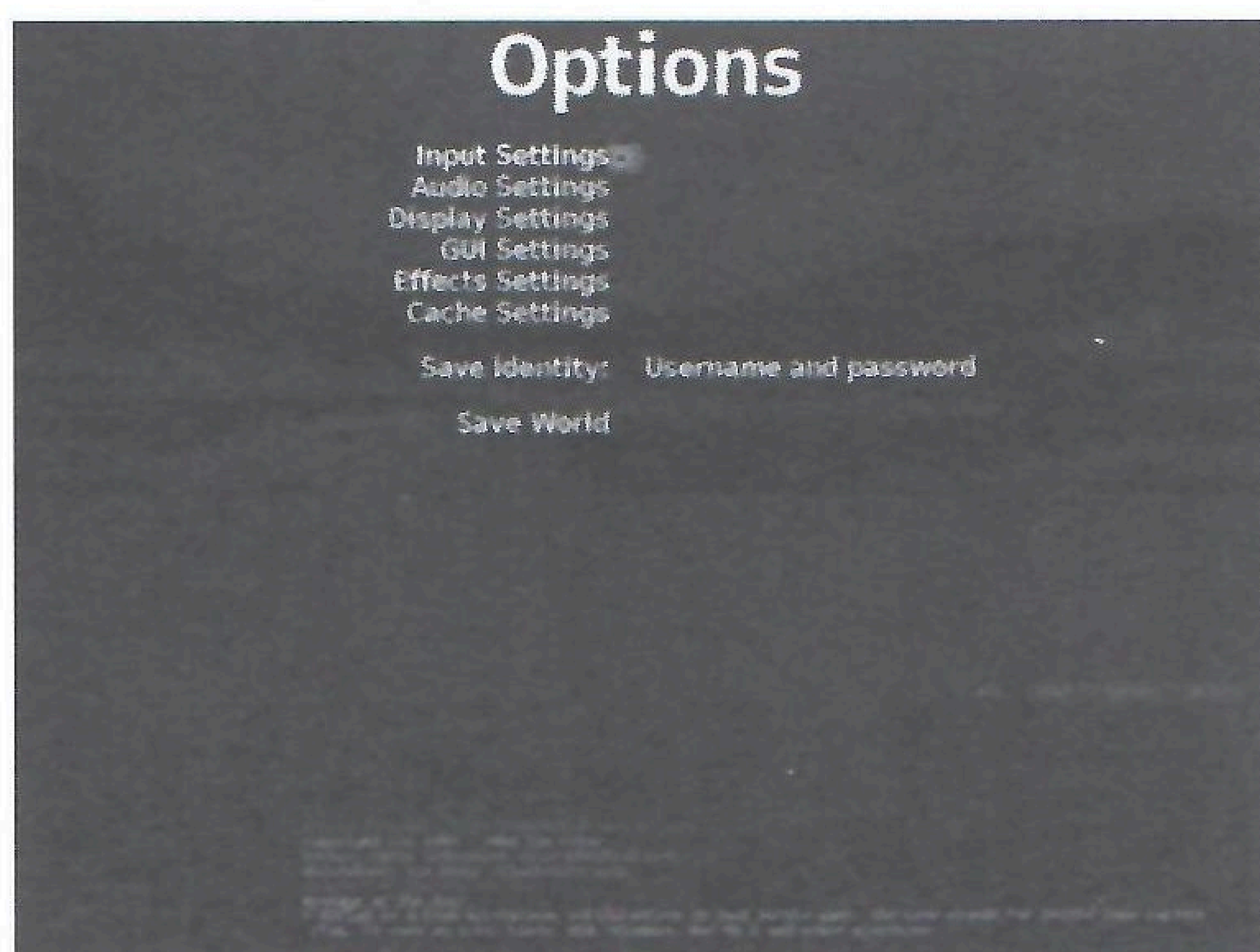
abandonar, *F12*. En el cuadro inferior izquierdo (el radar) tienes la posición de tu tanque, la de los demás y las banderas y edificios. En la parte superior de la pantalla aparece tu alias y tanteo, tu estatus y tu bandera. Tu alias muestra el mismo color que el de tu equipo.

Hay muchas más características, que puedes consultar en *Help* (banderas buenas y lo que sucede al conseguirlas, banderas malas y consecuencias...).

Para pasar al *chat*, presiona al mismo tiempo *Mayúsculas+F2*. *Mayúsculas+F3* para el servidor; y *Mayúsculas+F4* para *Misceláneo*.

Personalizar

Si en la primera pantalla escoges *Options*, podrás elegir entre un montón de posibilidades respecto al acabado del juego: calidad de las texturas, luces, sombras, brillo, relieves... También está aquí la resolución de pantalla.



Características Técnicas

Gráficos

Aceptables, aunque requieren de una buena potencia por parte de tu equipo. Necesita tarjeta aceleradora.

Sonido

Sí. En *Options* puedes modificar el volumen. La tecla *K* lo activa y desactiva.

Jugabilidad

Todo depende de que encuentres con quién jugar en red (hay más de un centenar de servidores). Las tres posibilidades de juego te permiten muchas horas de darle al ratón.

Duración

Horas de entretenimiento.

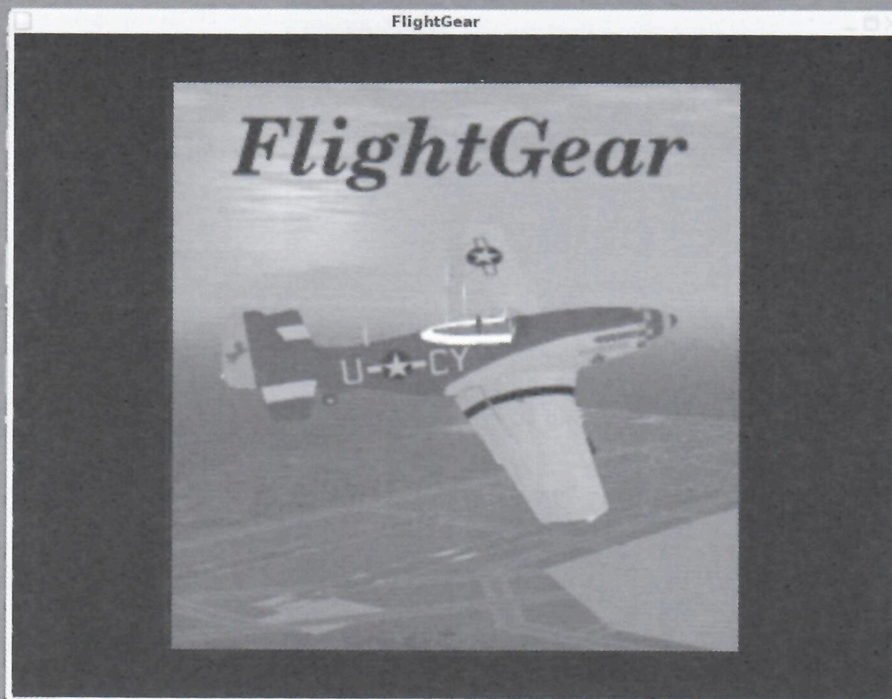
Valoración

Complicado de conectar y de jugar. Pero adictivo (cuando te han eliminado una docena de veces nada más llegar, empiezas a picarte).

DESARROLLADO POR:

Autor: Tim Riker y Chris Schoeneman.
Correo: Tim@Rivers.org; crs23@bigfoot.com
URL: http://www.bzflag.org

Flightgear



Estamos ante un simulador de vuelo, comparable a cualquier otro del mercado, con la diferencia de que éste es gratuito y de código abierto. Como otros simuladores, no es fácil de utilizar, porque hay muchas cosas que controlar, muchas palancas, botones y pantallas que vigilar, ... y un aparato que mantener en el aire, si queremos despegar, sostenernos y aterrizar sanos y salvos. Requiere aceladora gráfica, aunque reduciendo al máximo las calidades gráficas también funciona en un ordenador corriente. Conviene contar con un joystick.



Útil para...

Responsabilizarse de una estructura compleja y llevarla a buen fin; progresar en habilidades de control sobre múltiples detalles; conocer cómo es una máquina de este tipo. Podría utilizarse en clase de Tecnología.

Primeros Pasos...

Cuando arrancas el juego, se te abre una ventana en la que se te pide que escojas avión, aeropuerto y ruta. Si pulsas en *Advanced*, también tienes la opción de elegir con qué prefieres conducir tu avión: teclado, ratón o joystick.

Lo primero de todo es saber cómo poner en marcha el avión, luego todo dependerá de tu habilidad para no estrellarte. Flightgear tiene un sinfín de posibilidades escondidas, en las que luego podrás detenerte.

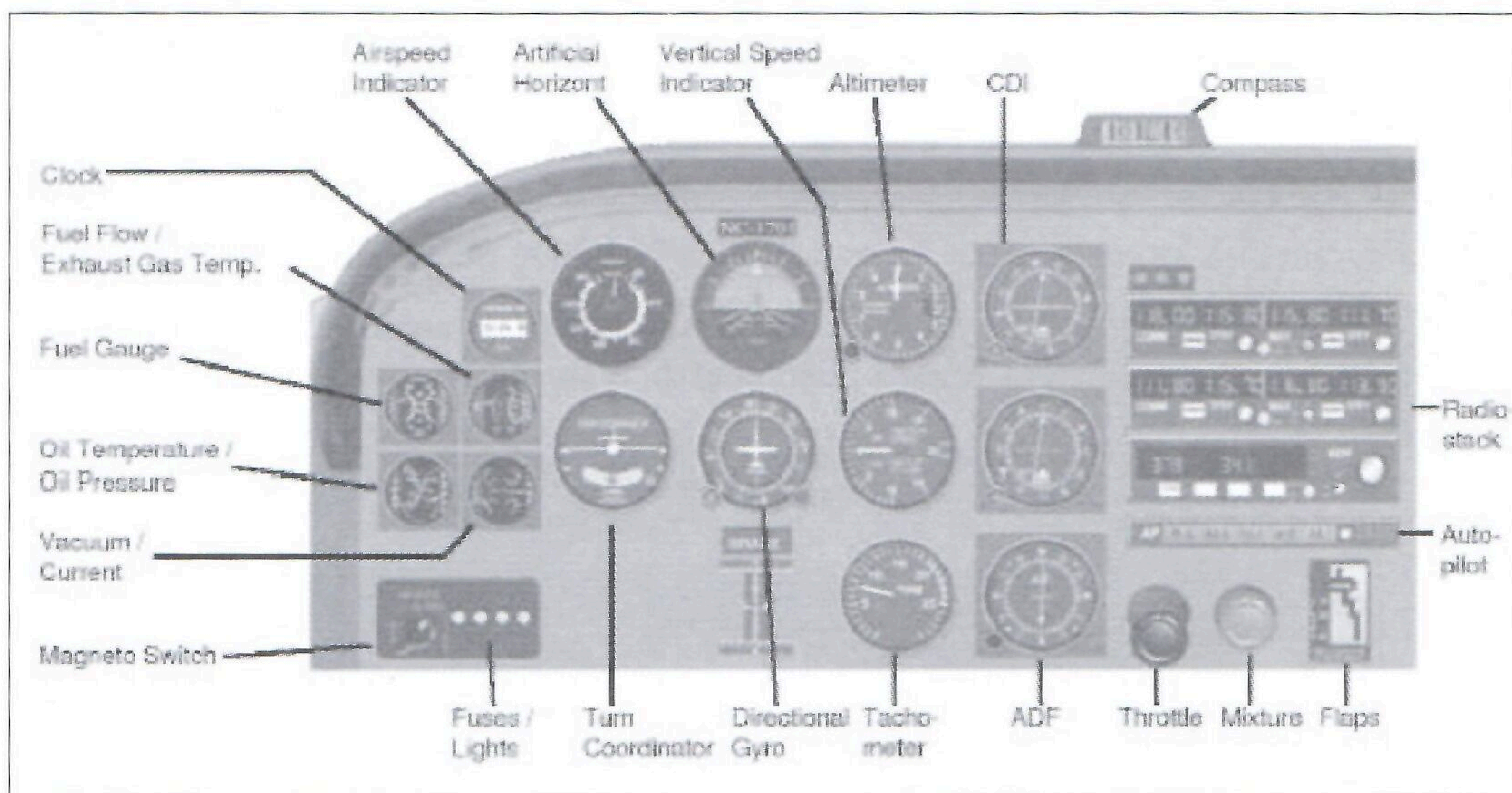
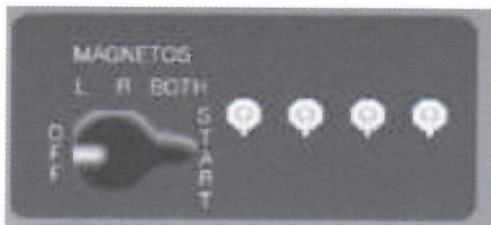
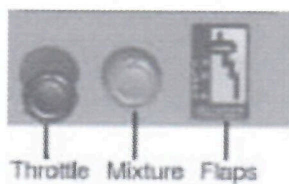


Imagen tomada del Manual de FlightGear, de Michael Basler (pmb@epost.de) and Martin Spott (Martin.Spott@uni-duisburg.de), de la Web del programa (http://www.flightgear.org/Docs/InstallGuide/getstart.html).

1 Pica varias veces sobre el mando de ignición (*Magneto Switch*) hasta que marque *Both*.



2 Pon la mezcla de combustible (*Mixture*) al 100% y empuja el regulador (*Throttle*) un 25%.



3 Pulsa durante un momento la barra espaciadora hasta que sientas que arranca el motor.

4 Vuelve a tirar del regulador (*Throttle*) y quita los frenos (si están echados).

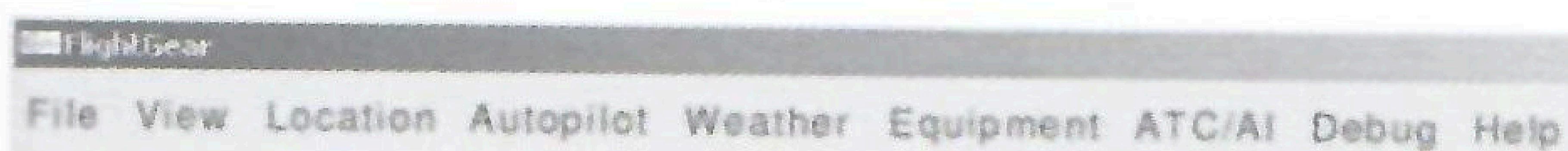
5 Manténlo en el aire e intenta llegar a buen puerto, o aeropuerto mejor.



Los botones que gobiernan el aparato (si bloqueas el Teclado Num.):

- 9/3 Regulador
- 4/6 Alerones
- 8/2 Elevador
- 0 Timón
- 5 Alerón central / elevador / timón
- 7/1 Elevadores principales

Si pulsas la letra *V*, puedes tener distintas vistas del avión. Revisa todas las posibilidades, incluida la del piloto automático, si quieres descansar:



Si pulsas el botón derecho una vez, activas el modo de simulación (a falta de joystick) y regulas los alerones y elevadores. Si pulsas otra vez, cambias la vista de la consola del avión e incluso puedes girarte a ver lo que tienes a los lados o detrás. Una nueva pulsación y regresas al estado normal.

Valoración

Excelente simulador de vuelo, algo complicado de usar (como es propio de estos programas). Cuando has aprendido, el límite es el horizonte.

Características Técnicas

Gráficos

Muy buenos, aunque hay muchas calidades distintas, tanto en el renderizado de los aparatos, como en el cielo o los paisajes; siempre dependiendo de la potencia de tu ordenador. Requiere tarjeta aceleradora.

Sonido

Los motores suenan como si fueran de verdad. Lo mismo que los accidentes.

Jugabilidad

Ten en cuenta que puedes escoger entre una docena de aparatos y muchos más aeropuertos y rutas. Cuidado, que es adictivo.

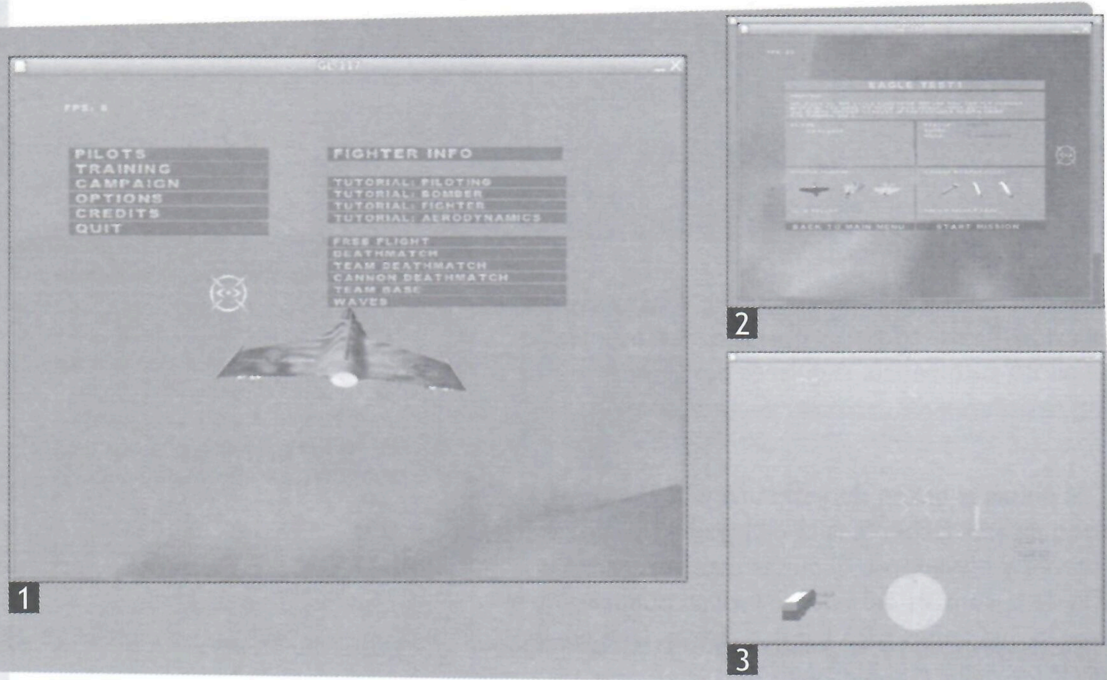
Duración

Tienes para muchas horas de vuelo.

DESARROLLADO POR:

Autor: Curt L. Olson.
Correo: curt0001@flightgear.org
URL: http://www.flightgear.org

gl-117



Simulador de vuelo, para perseguir a los enemigos y lanzarles misiles. Requiere cierta habilidad girar para volver a tener en la mira el objetivo. Es preferible el uso de un joystick.

Útil para...

Liberar un poco de adrenalina (no es un juego especialmente violento, puesto que no hay vista en primera persona, ni tampoco enemigos humanos, sino máquinas). Desarrollar la habilidad de estabilizar y controlar el artilugio, así como de conocer el manejo de un aparato en vuelo (conceptos de elevación, arrastre, empuje y peso; ejes de rotación; aerodinámica...). Área de Tecnología.

Primeros Pasos...

Al iniciar el juego, te recibe una pantalla en llamas protestando contra las patentes de software. Pulsa en cualquier parte o dale a *Esc* para avanzar. En la ventana **1** tienes las posibilidades de juego:

Si quieres una sesión de entrenamiento, pulsa en *Training*. Hay diversos tutoriales y sesiones de entrenamiento con consejos para localizar y abatir al objetivo.



Si lo que quieres es intentar tu primera misión, pulsa en *Campaign* y en *First test*. Aparecerá la pantalla 2. Escoge modelo de avión y misiles y pica en *Start mission*. Para pasar a una segunda misión, tendrás que franquear esta primera con éxito. Ya puedes luchar...

3 Pero para hacerlo debes saber que controlas tu avión con el ratón y disparas con el botón izquierdo. Para dejar de disparar, vuelves a pulsar. También puedes usar los botones de dirección para moverte (en vez del ratón) y *MAY+Izq* o *MAY+Der* para el timón.

Abajo a la izquierda aparece un modelo de tu objetivo; y en el centro su posición con un puntito rojo sobre un círculo amarillo dividido en cuatro segmentos (a modo de radar), para ayudarte a localizarlo. Los puntitos azules son tus aliados y los blancos, las armas. Abajo, a la derecha, el arma que has seleccionado.

Tienes, en el centro arriba, hacia que punto cardinal te encaminas; tu elevación en grados, y las líneas que giran revelan el horizonte y tu ángulo de rotación. Según avanzas, un ángulo rojo te echa una mano para saber en que dirección moverte.

En el centro a la derecha hay un contador (*Chaff / Flare*) que te informa sobre los misiles enemigos.

Si quieres dominar tu velocidad tienes los números del 1 al 9 para conseguirlo; o *S* / *X* para incrementarla o desacelerar. Y verás tu caza desde distintos ángulos con las teclas *F1* a *F8*. Es mejor disparar también con el teclado: barra espaciadora para disparar, *M* para cambiar de arma, *Enter* para ametrallar o tirar el misil.

Características Técnicas

Gráficos

Hay distintas calidades y resoluciones accesibles. Requiere tarjeta aceleradora.

Sonido

El volumen del sonido y la música se cambian aquí (aunque no hay varios para escoger).

Jugabilidad

Aparte de las sesiones de entrenamiento, hay diversos niveles de dificultad en la propia campaña, así como la posibilidad de cambiar la sensibilidad a los movimientos del joystick o definir los botones con que disparar.

Duración

Diversión asegurada para muchas horas.

Personalizar

Escoge tu avión y tus armas para enfrentarte a los objetivos, como hemos visto. Además de esto, gráficos, sonido y jugabilidad son modificables.

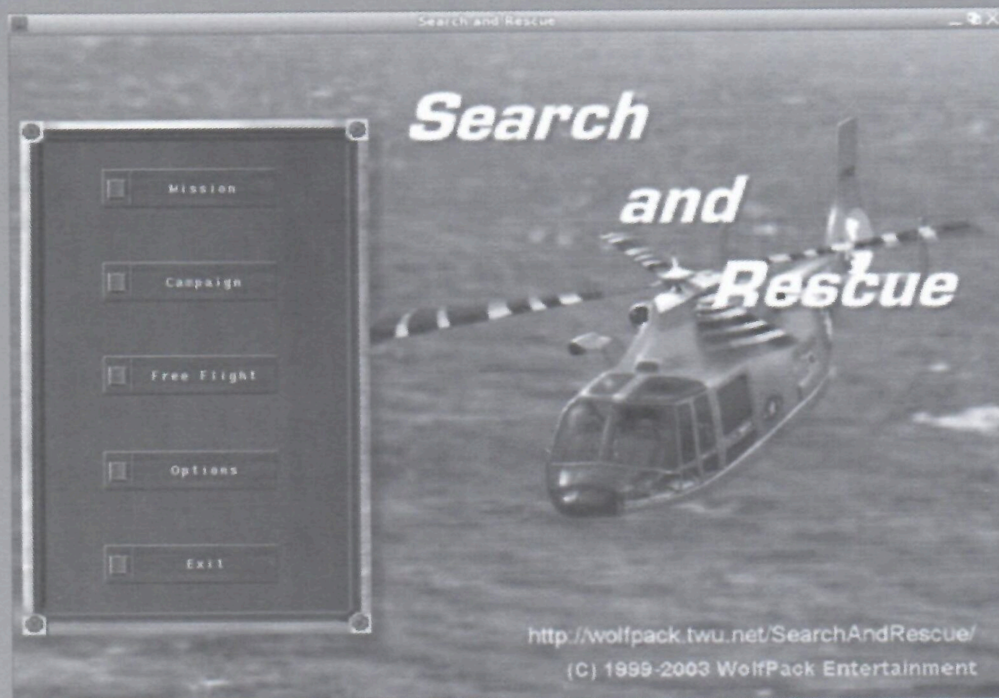
Valoración

Un muy estimable juego de simulación, sin exceso de violencia, y adictivo.

DESARROLLADO POR:

Autor: Thomas A. Drexl.
Correo: tom.drexl@gmx.de
URL: http://www.heptargon.de/gl-117/gl-117.html

Search and Rescue



Simulador de vuelo en helicóptero para buscar y rescatar víctimas de desastres. Requiere un tiempo considerable de preparación debido a la cantidad de dispositivos que atender. Ten en cuenta que tu cometido no es sólo despegar, mantenerte en vuelo y aterrizar; también incluye no perder a las víctimas. Casi todo en el programa se puede editar y personalizar. Es muy recomendable el uso de un joystick.

Útil para...

Desarrollar habilidades manuales y controlar variadas cosas a un tiempo; aprender a manejar lo básico de una aeronave y conocer cómo son estas máquinas (clase de Tecnología); tomar decisiones para llevar a buen fin la tarea y acrecentar valores humanitarios, ya que el fin de la misión es poner a salvo a los accidentados (clase de Ética).



Primeros Pasos...

Al lanzar el programa, verás estos botones:

- *Mission:* te lleva a seis ejercicios diferentes.
- *Campaign:* aún no funciona, está en desarrollo.
- *Free flight:* para volar sin rescatar.
- *Options:* toda una gama de posibilidades (parámetros de simulación, controlador del joystick, gráficos y sonido).
- *Exit:* para salir del programa. Recuerda que siempre puedes pulsar el botón Back para volver a las pantallas anteriores.

Las misiones en las que te puedes embarcar (pulsando el botón homónimo) son: *Short flight* (un breve y básico vuelo); *Over Water* (salvamento en el mar, junto a la playa de Newport); *Cliffside* (rescate en los peligrosos acantilados de Palos Verdes); *In Poor Water* (cuidado con la neblinosas aguas del sur de Malibú); *Night Time* (vuelo nocturno para poner a salvo una víctima al noroeste de Catalina); *Medium Endurance* (un vuelo de medio alcance en un *HH-60 JayHawk* para no perder a tres accidentados en las islas Channel). Si picas dos veces en cualquiera de ellas o pulsas *Briefing*, tendrás una reseña de tu cometido.

Para empezar puedes probar con *Short flight*, para entrenarte: sales de un pequeño aeropuerto en Santa Mónica y debes tomar tierra en la zona reservada a los guardacostas en el aeropuerto internacional de Los Ángeles. Es un buen modo de comenzar. Para ayudarte, pulsa m que hace aparecer el modo mapa.

En *Free flight*, el tercer botón del primer menú, tienes, como hemos adelantado, la opción de volar sin tener que salvar a nadie. No está mal, pero le quita emoción al juego y no pone a prueba tus habilidades del mismo modo. Al hacer clic, verás una pantalla dividida en dos: arriba para seleccionar escenario (*Select theater: Desert / Los Ángeles / Test World*); abajo, las localidades posibles en cada escenario (por ejemplo, dentro de *Los Ángeles: Avalon / Catalina, Los Ángeles International, Santa Mónica Municipal* y *UCLA Hospital*).

Puedes escoger el que más te llame la atención pulsando con el ratón. Si le das dos veces o picas en *Aircraft*, se desplegarán los distintos aparatos a escoger, nueve en total. Cada uno tiene sus ventajas e inconvenientes (ver *Details*): velocidad, alcance de vuelo, número de plazas... Es cuestión de probar cuál se adapta mejor a tu destreza o a tu experiencia como piloto.

Una vez elegido, puedes empezar. Para ello, pulsa en *Begin*. O si quieres ponértelo más fácil o difícil, cambia el tiempo atmosférico, con el botón *Weather*; tendrás desde tiempo despejado (*Clear*, por defecto), hasta tormentoso (*Stormy Sparse*) o muy tormentoso (*Stormy Dense*). Cuando todo esté a tu gusto, *Begin*.

Ten en cuenta que el joystick sólo se usa durante la simulación para controlar el avión (y para mover la cámara); el resto de posibilidades te las da el teclado. Incluso puedes jugar

únicamente con él. Si deseas saber todo lo que respecta a éste, presiona F1 en cualquier momento del juego para que aparezca el listado. Las principales funciones son:

Ctrl + F11	Cambia de pantalla completa a ventana.
Ctrl +]	Aumenta la resolución.
Ctrl + [	Disminuye la resolución.
F2 a F5	Cambia la visión de la escena: desde la carlinga, desde la torre aérea...
Teclas de dirección:	Inclinan el helicóptero según el cursor correspondiente (izquierda, derecha, arriba, abajo).
Ctrl +	Dirige la aeronave hacia la izquierda.
Ctrl +	Dirige la aeronave hacia la derecha.
Mayúsc. + cursores	Cambia la dirección o la posición de la cámara.
Retroceso	Normaliza la visión.
PGUP	Aumenta la potencia.
PGDN	Disminuye la potencia.
Inicio	Ajusta el elevador hacia abajo.
Fin	Ajusta el elevador en modo ascendente.
Ctrl + Inicio	Ajusta el elevador al centro.
Ctrl + -	Baja la cesta del rescate.
Ctrl + +	Sube la cesta del rescate.
E	Enciende los motores.
Mayúsc. + E	Apaga los motores.
Y	Inclina los motores del rotor o del pitch (ángulo del morro del helicóptero respecto a la línea del horizonte).
G	Sube y baja el tren de aterrizaje.
P	Selecciona el tipo de recurso (la cesta de rescate / el propio rescatador).
D	Abre o cierra la puerta.
A	Piloto automático.
M	Aparece el mapa.

W	Selecciona la próxima ruta.
Mayúsc. + W	Selecciona la ruta anterior.
I	Visión nocturna.
S	Nos da cuenta del tanteo, carga útil, ocupación, y estado de la misión.

Te aconsejamos que empieces con una misión sencilla. Ajusta la visión con *F3*, sube el tren de aterrizaje (*G*) imprime potencia con *PGUP* e inclina ligeramente el morro del helicóptero para darle velocidad (tecla inicio si careces de joystick). Dirígete a izquierda o derecha con el joystick (en su defecto, *Ctrl + tecla de dirección izquierda/derecha*). Prueba a detener la aeronave en pleno vuelo, baja y sube la cesta de rescate (*Ctrl* + -; *Ctrl* + +). Intenta tomar tierra sin comértela. Verás cómo te gusta el juego.

Personalizar

Ponte nombre como piloto. Escoge aeronave, escenario y tarea. Ajusta en *Options* los parámetros de simulación, controlador del joystick, gráficos (cantidad de posibilidades) y sonido.

Pero no olvides que tienes la opción de componer tus exclusivos modelos, escenarios y misiones. Te dicen cómo en *http://wolfpack.twu.net/SearchAndRescue/manual/createyourown.html*

Valoración

Un gran simulador de vuelo. Una amplísima variedad de posibilidades. Una tarea humanitaria que llevar a cabo. Todo depende de una mente bien organizada, la tuya, y de la habilidad de tus manos. Search and Rescue. Úsalo: el mundo te lo agradecerá.

Características Técnicas

Gráficos

Convincentes. Requiere tarjeta aceleradora. Hay gran cantidad de efectos, para darle más realismo. Las distintas vistas te permiten variar entre las perspectivas del piloto o un observador (presiona *F2, F3, F4, F5, M* para probar), pero los protagonistas sois la misión y tú.

Sonido

Realista en los motores del helicóptero. También cuenta con música (un poco repetitiva). Puedes cambiar los *.mid de música, manteniendo el nombre original, por otros de tu gusto.

Jugabilidad

Hay ocho modelos de helicóptero a escoger, diversidad de misiones y lugares; el momento del día y el tiempo atmosférico son modificables. Y está la alternativa de crear tus propios modelos, escenarios y misiones.

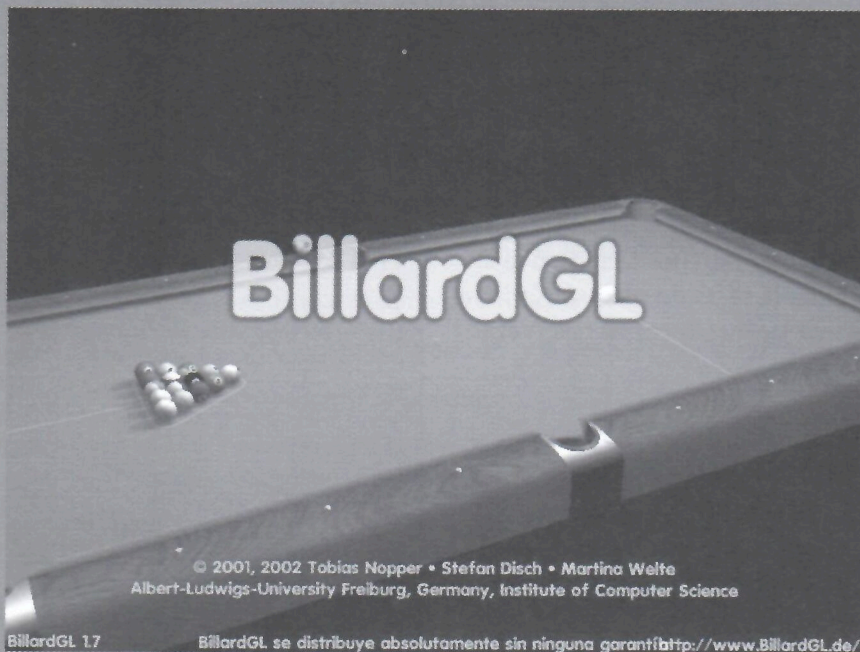
Duración

Si no tienes cuidado, estarás al mando un montón de horas.

DESARROLLADO POR:

Autor: Dan Stimits, Tara Milana, Stefan Maron y Marcus Kudsen.
Correo: stimits@idcomm.com; learfox@twu.net
URL: http://wolfpack.twu.net/SearchandRescue

BillardGL



Juego, en español en su totalidad, de simulación del billar americano con una excelente presentación gráfica que crea un ambiente muy propio de las salas de billar a pesar de no disponer de sonido; el objetivo es introducir las 8 ó 9 bolas –según se elija– a través de los 6 agujeros de la mesa mediante los golpes que les da una bola blanca.

Útil para...

Todas las edades, trabajándose la habilidad para prever y trazar trayectorias rectas que varían según la potencia de la bola y los obstáculos que se cruzan con ella.



Primeros Pasos...

Desde el menú principal conviene primero darse un paseo por la *Ayuda* en la que de forma breve, pero precisa, se explica el funcionamiento del juego a través de un *Tutorial* que aporta información sobre tres momentos de la partida:

- *Vista*: aquí se explica las formas de moverse por la pantalla a través de las teclas de las flechas ⇦ ⇨ ⇧ ⇩ y de las " F " desde la *F1* hasta la *F8*, o bien las de *Insert, Supr, Re Pag* y *Av Pag*, o con los movimientos de ratón con el botón izquierdo presionado.
- *Apuntar*: se trata de situar en línea la bola blanca y a las que trata de golpear.
- *Tirar*: se dispara utilizando la barra espaciadora; si hay que localizar una bola que no está, se pulsa sobre las réplicas en pequeño que están situadas en la parte inferior de la pantalla

En el menú *Ayuda* puede conocerse para que sirven otras teclas en el apartado de *Teclas*:

- Botón izqdo. del ratón + movimiento del ratón = cambiar vista.
- Botón dcho. del ratón + movimiento del ratón = cambiar posición.
- Botón central del ratón / espacio = siguiente acción.
- *Borrado atrás* = acción anterior.
- *F1* a *F8* = posición predefinida de la cámara.
- *1* a *8* = Grabar una posición de cámara.

Características Técnicas

Gráficos

De buena calidad. Requiere tarjeta aceleradora.

Sonido

Carece.

Jugabilidad

Buena, entretenido.

Duración

Unos veinte, treinta minutos.

Personalizar

En el menú de configuración pueden personalizarse detalles relativos a controles, video, audio (no tiene) e idioma.

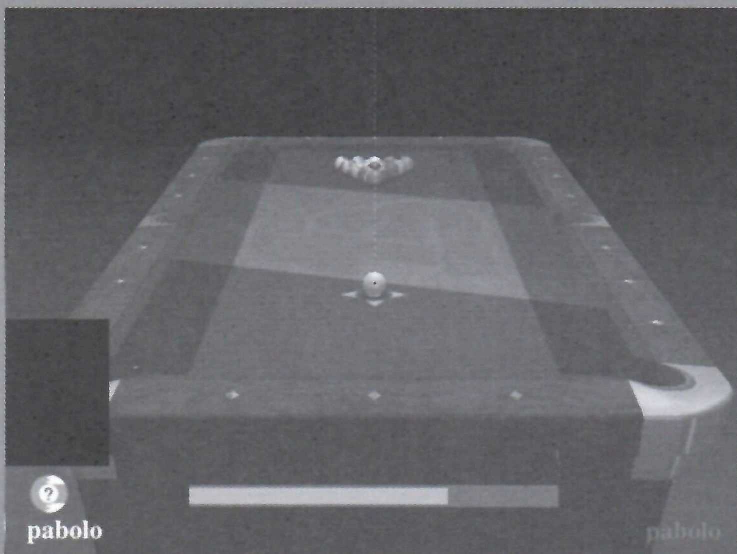
Valoración

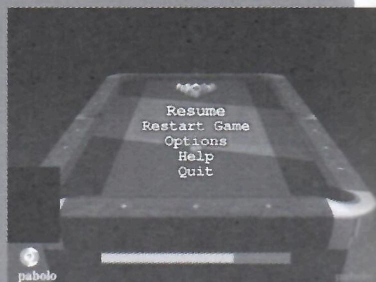
Juego interesante y de calidad, que puede ayudarnos a introducirnos en el mundo del billar, aportando incluso las reglas del juego.

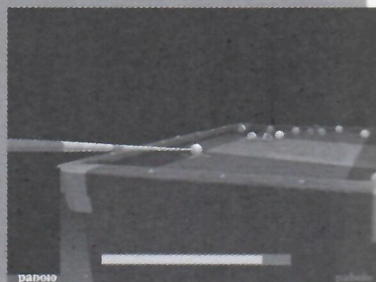
DESARROLLADO POR:

Autor: T. Nopper, S. Disch, M. Welte – Freiburg University. Germany.
URL: http://www.billardgl.de

Foobillard







Juego de simulación de billar americano en 3D con un excelente entorno gráfico; se puede personalizar con muchos detalles, pudiéndose jugar contra otro jugador, contra el ordenador, en red, con carambolas, en forma de "snooker", etc.

Útil para...

Todas las edades con alto nivel de entretenimiento garantizado por la variedad de posibilidades y situaciones que proporciona el juego del billar, que el simulador ha conseguido emular con calidad. Se desarrolla la habilidad de prever y trazar itinerarios que se modifican en función de la potencia de la bola y de los obstáculos que encuentre en su camino.

Primeros Pasos...

Antes de comenzar a jugar es conveniente configurar el juego pulsando la tecla *Esc* que nos dará acceso a la pantalla en la que encontramos *Options*; una vez aquí podemos personalizar, entre otros muchos detalles, los siguientes:

- resolución
- pantalla completa o con ventana



- reflejos, detalles de las bolas, rastro del recorrido, etc.
- tipos de mesa con diferentes motivos, tamaño, etc.
- tipo de juego, con 8 ó 9 bolas, con carambolas, o la modalidad de *snooker*, con un juego más complejo utilizando 22 bolas cada una con valor diferente y de diferentes colores.

Las instrucciones y ayuda están en inglés.

Personalizar

Desde el menú principal, una vez que hemos completado las opciones, conviene entrar en la de *Restart Game* desde donde se pueden personalizar las siguientes características:

- partida sencilla con dos jugadores a los que hay que poner nombre, eligiendo jugar contra otro jugador o bien contra el ordenador.
- nivel de dominio del juego de los jugadores (hay cinco, desde "*excelente*" hasta "*totalmente manta*" o "*worse*").
- pueden configurarse partidas en red como "*host*" señalándose, para la conexión, el puerto e IP.

Puede jugarse tanto con teclado como con ratón, encontrándose en *HELP (F1)* la asignación de acciones a las diferentes teclas o botones, destacando, entre otras, éstas:

- barra espaciadora o *Enter* golpear bola
- ⇦ ⇨ la mesa gira a la izquierda o a la derecha
- ⇧ ⇩ aumentar/reducir la potencia con la que se golpeará la bola
- *C* , *F3* señala en pantalla la línea del golpe, vista de la mesa desde fuera.
- Botón dcho. del ratón movimiento angular
- Botón izqdo. movimiento radial
- Mays. + botón izqdo. turno para golpear bola.

Características Técnicas

Gráficos

De calidad. Requiere tarjeta aceleradora.

Sonido

Carece.

Jugabilidad

Juego muy agradable.

Duración

Depende del nivel de los jugadores.

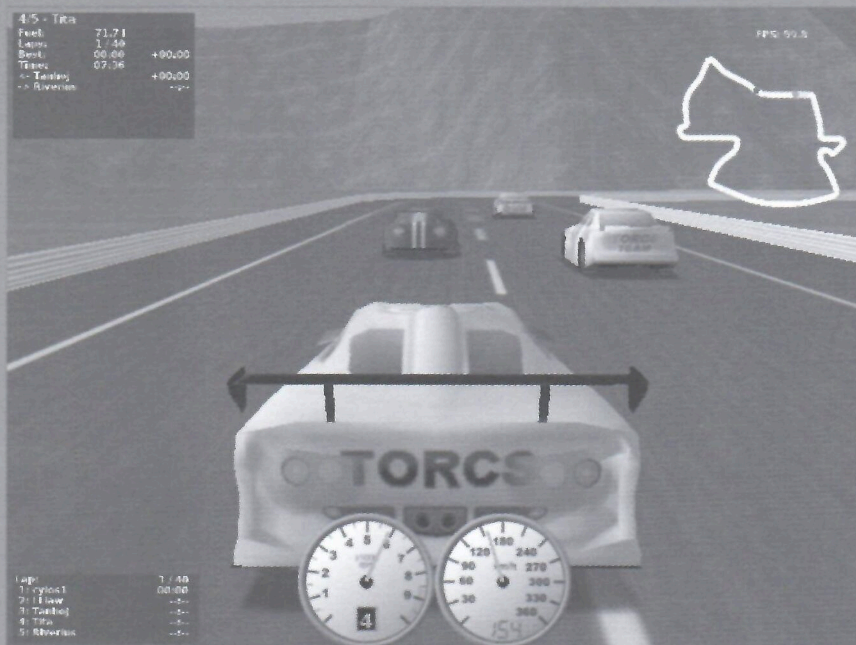
Valoración

Interesante juego de simulación, muy apreciado entre los internautas, con buena calidad técnica en su diseño, que combina muy bien habilidad y estrategias cognitivas tal como el mismo billar.

DESARROLLADO POR:

Autor: Florian Berger.
Correo: florian.berger@liwest.at
URL: http://foobillard.sunsite.dk/

TORCS (The Open Racing Cars Simulator)



Excelente juego de simulación de carreras de coches; juego muy configurable según las exigencias de cada jugador, con unas espectaculares y variadas vistas de coches y circuitos. Podemos conducir los coches nosotros mismos o bien configurar a otros conductores y conducir contra ellos.

Útil para...

Todas las edades, potenciándose la atención concentrada y reflejos óculo-manuales.

Primeros Pasos...

Antes de comenzar nuestra carrera es conveniente conocer qué acciones tienen asignadas las teclas, pulsando la tecla *F1 Keys Definition*, siendo las flechas del teclado las encargadas de



realizar giros (⇦ ⇨) y de acelerar o frenar (⇧ ⇩), teclas que serán, como es lógico, las más utilizadas en las carreras.

Después podemos pasar desde la pantalla del menú principal a configurar algunos parámetros de la carrera: jugadores y opciones para comenzar la carrera.

Personalizar

En la configuración de los jugadores (*Configure Players*) que van a intervenir habrá que introducir el nombre del jugador y seleccionar con los que va a jugar el ordenador, la categoría de los coches que competirán, el modelo y la escudería, tipo de caja de cambios, nivel del corredor, limitador de velocidad, control de válvulas, etc.

En las opciones podemos elegir la configuración gráfica (visibilidad, humo, etc.), en *Display* se podrá personalizar la resolución y tamaño de la pantalla, etc., el sonido (si queremos sonido o no). Si volvemos al menú principal y abrimos *Race* podemos seleccionar el tipo de carrera: *rápida, amateurs, de resistencia, de campeones, DTM*, y una más para practicar. Cada una de ellas puede a su vez configurarse en cuanto a forma y clase de circuito (tipo de pista, velocidad, etc.). Cuando queramos visualizar los circuitos desde otros ángulos, perspectivas, cercanía, desde helicóptero, etc. utlizaremos las teclas *F* (desde la 2 hasta la 11); si queremos rescatar alguna pantalla pulsaremos *F12*.

Características Técnicas

Gráficos

En 3D de buena calidad, especialmente de los automóviles. Requiere tarjeta aceleradora.

Sonido

Muy real y espectacular, sobre todo el rugido de los motores, que con una buena tarjeta de sonido, nos subirá la adrenalina.

Jugabilidad

Entretenimiento y adicción asegurada; en los circuitos en los que no hay muchas dificultades (los ovalados) la diversión y la emoción por la velocidad está realmente conseguida.

Duración

Dependerá de la configuración de cada carrera.

Valoración

Excelente simulador de carreras; un juego de alto nivel; adictivo por la calidad del desarrollo del juego.

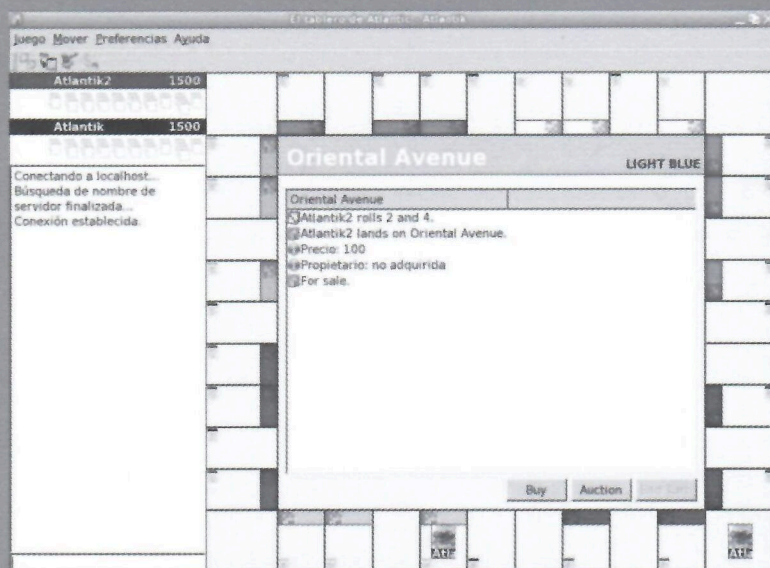
DESARROLLADO POR:

Autor: Henrik Enqvist; ha desarrollado versiones para el entorno Windows y próximamente para Mac.
Correo: henqvist@users.sourceforge.net
URL: http://pinball.sourceforge.net

Tablero



Atlantik



Vas a hacerte con terrenos en las principales ciudades de Norte América y Europa, mientras cruzas el Atlántico (de ahí el nombre del juego). Todos los modos de juego los proporciona un servidor dedicado al efecto y diseñado por Atlantik. Es muy parecido al popular Monopoly.

Útil para...

Aspectos de materias como Geografía y Economía.

Primeros Pasos...

Hay que estar conectado con un servidor. Cuando abres el juego, Atlantik solicitará automáticamente una lista de los servidores disponibles a elegir. Dificultades: intentar conectar con otro servidor; configurar el cortafuegos (permitir conexiones salientes hacia el puerto 1234). Para conectar con un servidor local, debes abrir un terminal y teclear:

```
atlantik -host miordenador.dominio.net -port 1234
```



Pueden jugar varias personas en el mismo ordenador; para ello, hay que abrir el programa tantas veces como jugadores y teclear *local host* en *Servidor*. Para jugar en red el servidor monopd debe estar instalado y trabajando.

El juego es similar al de mesa ya citado, pero en vez de enfrentarte a tu familia y amigos en torno a la mesa-camilla, lo haces contra personas de cualquier lugar del mundo.

La pantalla incluye los menús, un panel superior con cuatro iconos, una sección de información a la izquierda y un gran tablero de juego a la derecha.

El menú *Mover* nos da acceso a: Tirar los dados (*Ctrl* + *R*); Fin de turno; Tirar (*Ctrl* + *R*); Comprar (*Ctrl* + *B*); Subasta (*Ctrl* + *A*); Utilizar tarjeta para salir de la cárcel; Pagar para salir de la cárcel (*Ctrl* + *P*); Tirar dados para salir de la cárcel (*Ctrl* + *J*).

El panel superior nos muestra unos dados que sirven para darnos la puntuación con la que nos moveremos por el tablero; el icono de las compras; el martillo de subastas, para pujar por los terrenos que te interesen, y un cuarto, para pagar por salir de la carcel.

Todo cuanto te queda por saber es que debes tirar los dados para ir accediendo a los terrenos que comprar, vender, por los que postar, entrar y salir de la carcel... Un icono nos va indicando dónde aposentamos nuestros reales.

Personalizar

Hay varias posibilidades de personalización, a las que se accede desde *Preferencias*: desde mostrar marcas de tiempo en los mensajes de la charla o cambiar el nombre del jugador hasta opciones sobre efectos y animaciones en el tablero o sobre conexiones a servidores

Características Técnicas

Gráficos

No muy elaborados, pero suficientes para jugar sin perderte en el mundo de los negocios.

Sonido

Tiene, pero hay que configurarlo en *Preferencias | Preferencias de notificaciones*.

Jugabilidad

No hay niveles de dificultad, así que si te enfrentas a tiburones de las finanzas, te vas a quedar sin techo.

Duración

Probablemente, pocos pasatiempos hay más largos que una partida de este juego. Procura no empezar justo antes de comer: al menos, dos horas antes.

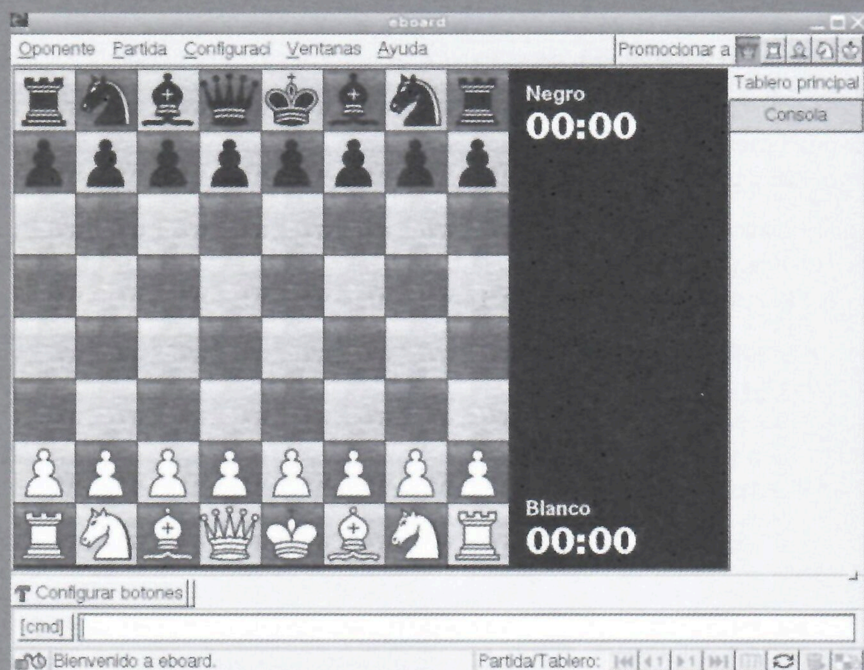
Valoración

Es una buena distracción para una larga tarde de invierno y está muy conseguido como alternativa al juego de mesa, con la añadidura de enfrentarte a personas de cualquier parte del mundo.

DESARROLLADO POR:

Autor: Rob Kaper.
URL:http://unixcode.org/atlantik http://capsi.com http://www.robertjohnkaper.com

Eboard



Eboard proporciona un tablero de ajedrez que sirve de interfaz para servidores de ajedrez en Internet y para motores de ajedrez tales como GNU Chess, Sjeng y Crafty.

Útil para...

Educación:

- Primaria
- Secundaria
- Bachillerato
- Actividades Formativas Complementarias

  Estrategias cognitivas de primer orden (inteligencia abstracta).



Primeros Pasos...

- *Jugar contra el ordenador:* Si los motores de ajedrez están correctamente instalados, abriremos el menú *Oponente*, y luego el submenú *Jugar contra | un motor*, y seleccionaremos la opción apropiada en función del motor que esté instalado.
- *Jugar contra otro Eboard:* Para jugar contra otro jugador que esté ejecutando Eboard en su ordenador, abriremos el menú *Oponente*, y luego el submenú *Conectar a otro Eboard*. Se abrirá la ventana *Gestor de conexión directa de Eboard*, en la que tenemos tres alternativas:
    - *Iniciar una conexión*, escribiendo el nombre o la dirección IP del ordenador del oponente.
    - *Esperar por una conexión*, haciendo clic en el botón *Esperar*.
    - *Opciones*, para cambiar nuestra identificación como jugador.

    Una vez realizada la conexión, sólo tendremos que elegir si queremos jugar con Blancas o con Negras...
- *Jugar al ajedrez en Internet:* Eboard soporta el protocolo FICS, usado en freechess.org. El registro se realiza en el sitio web de FICS's en *http://www.freechess.org*, y es gratuito.

Características Técnicas

Gráficos

Efectivos, sobre todo el segundo tema referido.

Sonido

Podemos activar en *Configuración* que pite cuando mueve el oponente (por si te duermes).

Jugabilidad

Como en cualquier partida de este juego.

Duración

Lo que aguantes ante un oponente de tanto nivel como el del ordenador, o de conocidos, o desconocidos.

Personalizar

Hay varios temas para cargar en *Configuración | Cargar tema*. Puedes escoger entre figuras esquemáticas sobre tablero de madera (por defecto); piezas de plástico sobre tablero verde y blanco (muy bonito), y figuras fantasmales sobre tablero de mármol gris (un poco *rarito*).

También puedes entrar en *Configuración | Preferencias* y poner las cosas a tu gusto.

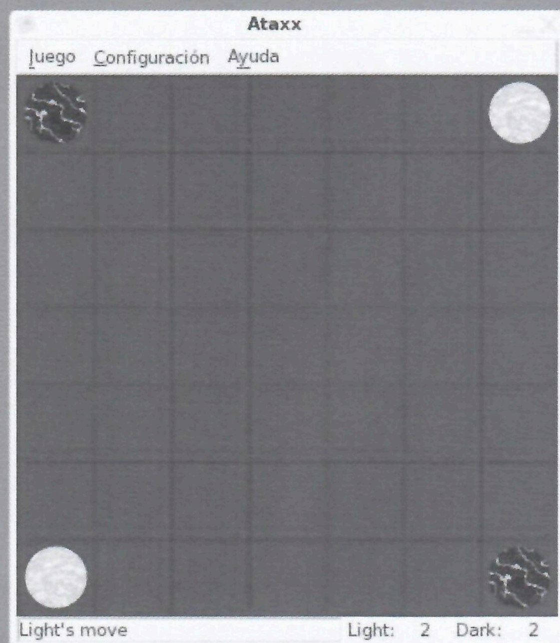
Valoración

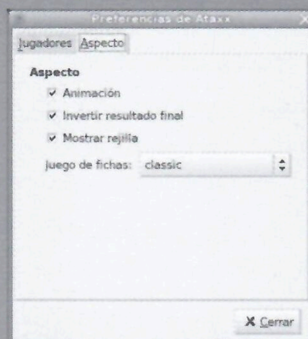
Buen juego, muy interesante por las posibilidades de desarrollo mental que supone el ajedrez.

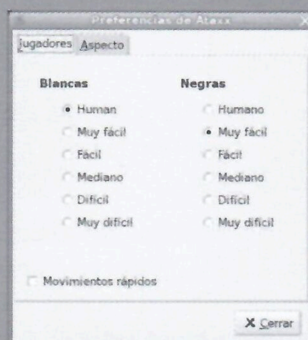
DESARROLLADO POR:

Autor: Felipe Bergo.
Correo: bergo@seul.org
URL: http://eboard.sourceforge.net

Ataxx o Gattax







Versión de Iagno, que comienza en las esquinas del tablero en vez de hacerlo en el centro. También lo diferencia de Iagno cómo se añaden y mueven las fichas. El objetivo sigue siendo hacerte con el mayor número de discos posibles de tu color, es decir, ocupar más superficie del tablero que tu oponente. Se termina cuando el tablero está lleno o cuando un jugador se queda sin fichas. Si no encuentras contrincante humano, tendrás que jugar contra el ordenador. La ayuda está en inglés.

Útil para...

Desarrollar la capacidad analítica, intuición y concentración.



Primeros Pasos...

La cosa empieza con cuatro discos: uno oscuro en el extremo superior izquierdo y otro igual en el inferior derecho; y uno claro en cada una de las otras dos esquinas. Primero juegan blancas, las tuyas.

Para hacer un movimiento, pica en una de tus dos fichas: sabrás dónde puedes mover porque los escaques se remarcarán en blanco. Para una ficha en mitad del tablero habría veinticuatro movimientos posibles. Si haces clic en uno de los ocho escaques adyacentes añadirás un nuevo disco negro en ese lugar; si picas en uno de los lejanos, la ficha inicial se trasladará allí, saltando los obstáculos que se interpongan.

No puedes mover una pieza a un lugar ocupado ni quitarla del juego. Cuando añades un disco o lo mueves al lugar adyacente a uno o más de tu oponente, esas fichas de tu contrincante se volverán de tu color. Han sido "capturadas" y las puedes mover como tuyas. Las formaciones con más riesgo de ser capturadas por el enemigo son las que tienen forma de anillo o de "L".

Ctrl + N	Nuevo juego
Ctrl + Z	Deshacer movimiento
Ctrl + Q	Salir

Personalizar

En *Configuración|Preferencias*, solapa *Aspecto* **1**, podemos cambiar el tipo de fichas, animarlas, ver o no la rejilla del tablero...

En *Configuración|Preferencias*, solapa *Jugadores* decidimos si jugamos con blancas (por defecto) o con negras.

Características Técnicas

Gráficos

Sencillos, pero prácticos.

Sonido

No tiene.

Jugabilidad

Hay cinco niveles de juego. En *Configuración | Preferencias*, solapa *Jugadores* **2** escogemos el nivel de nuestro oponente.

Duración

Cinco minutos, más o menos.

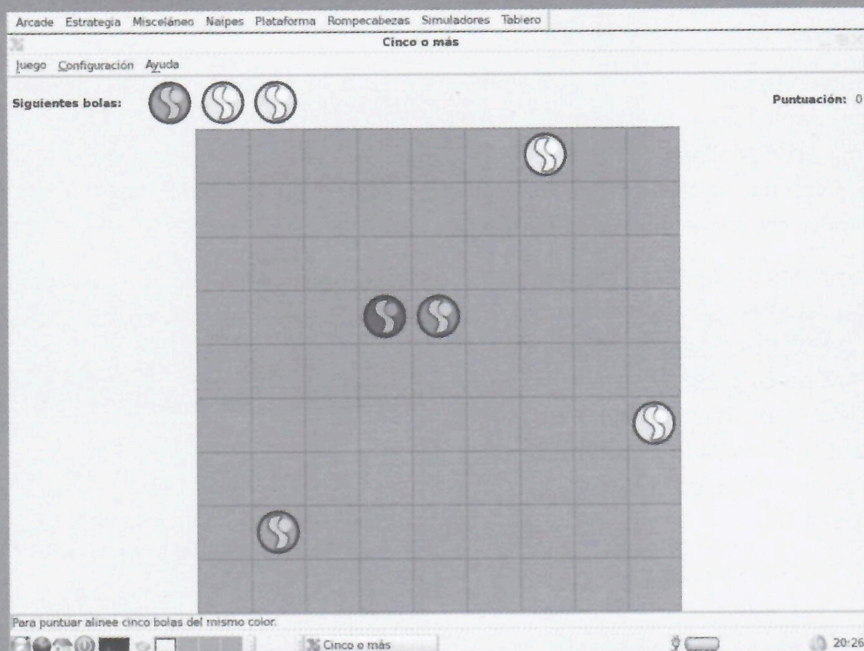
Valoración

Ameno; mejora si te enfrentas a un humano.

DESARROLLADO POR:

Autor: Chris Rogers y Sjoerd Langkemper, sobre el código de Iagno de Ian Peters.
Correo: gandalf@darkcorner.net

Gnome Lines,
también conocido como Cinco o más



Adaptación a Gnome del juego de líneas de colores. Consiste en alinear tantas veces como sea posible cinco o más bolas del mismo color para, de este modo, hacerlas desaparecer. Cuantas más veces consigas esto antes de que el tablero se llene de esferas y no tengas margen de movimiento, más tiempo lograrás aguantar y conseguirás ser el número uno en la clasificación. La ayuda, desafortunadamente, está en inglés.

Útil para...

Distinguir los colores y localizarlos espacialmente. Se desarrolla el sentido de la anticipación y la estrategia. Accesible a todas las edades.



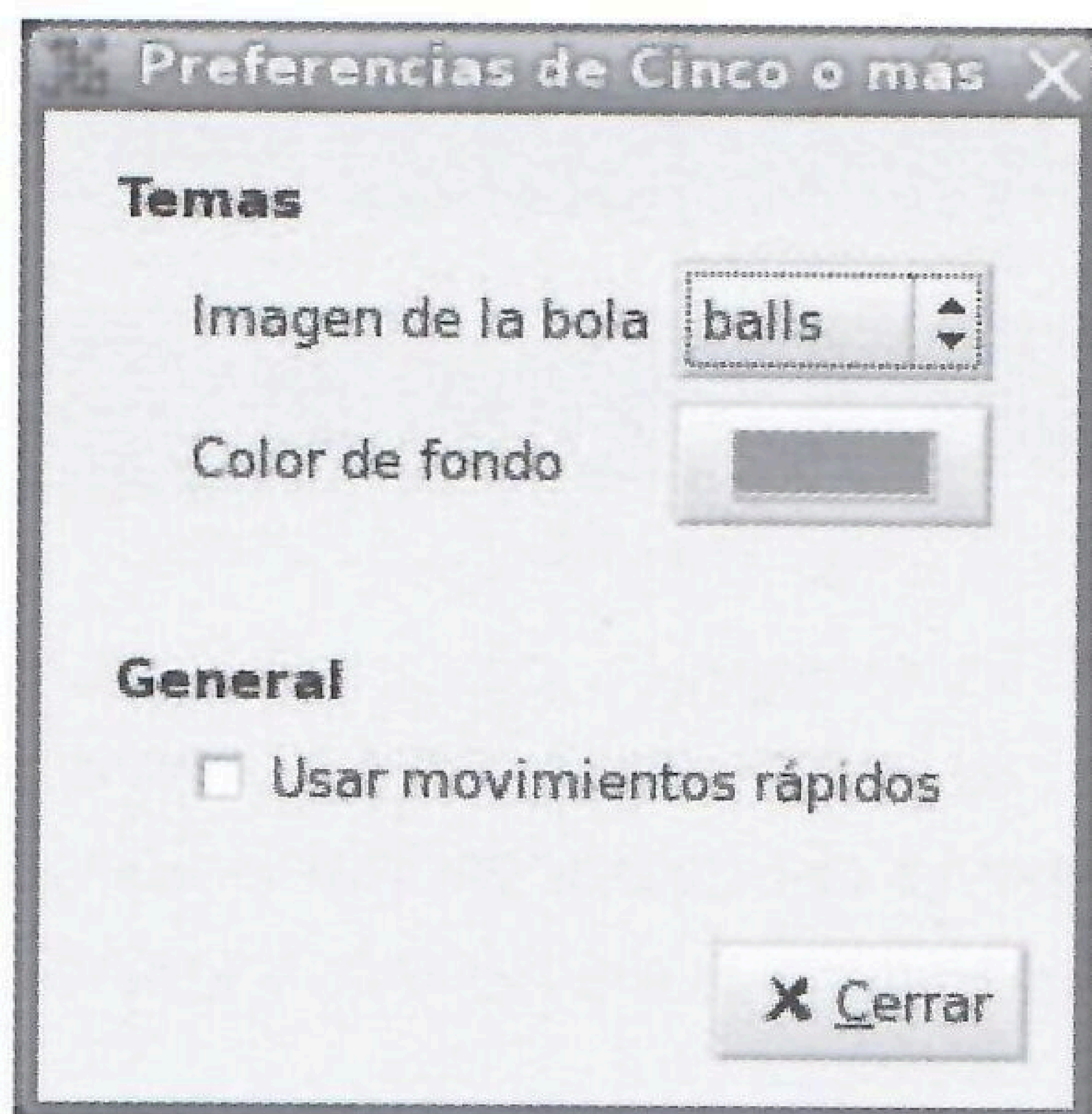
Primeros Pasos...

Al principio, te encuentras con cinco esferas de distintos colores colocadas al azar en el tablero. En cada turno se te permite mover una sola bola cuantos cuadros quieras: arriba, abajo, derecha o izquierda (nunca en diagonal). Después de mover tú, el ordenador suelta tres bolas aleatoriamente (se adelantan sus colores en la esquina superior derecha de la ventana). Si te las arreglas para alinear cinco bolas del mismo color, desaparecerán y ganarás puntos, además de lograr un movimiento extra antes de que caigan más bolas. Para activar la bola que vas a mover, picas sobre ella (inmediatamente se pone a girar); luego haces clic en el lugar al que quieres que se mueva.

Ctrl + N	Nuevo juego
Ctrl + Q	Salir

Personalizar

Puedes cambiar las esferas por otras formas geométricas; o el color del fondo.



Características Técnicas

Gráficos

Muy sencillos, pero cumplen su función. Las esferas giran al pulsarlas. Los colores son atractivos para los más pequeños.

Sonido

No tiene.

Jugabilidad

Es fácil de jugar, pero engancha como el Tetris.

Duración

Unos veinte minutos.

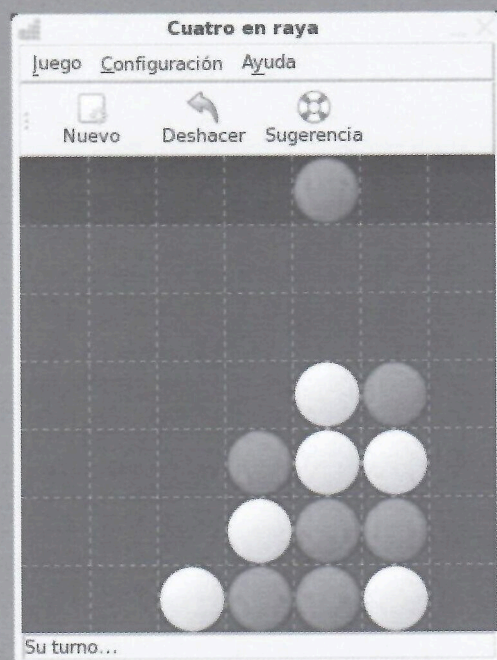
Valoración

Entretenido. Cuando has jugado una partida, deseas batir tu propia marca. Y así hasta el infinito... y más allá.

DESARROLLADO POR:

Autor: Robert Szokovacs y Szabolcs Bán.
Correo: szo@appalosarcorp.hu; shooby@gnome.hu

Gnect





o bien Cuatro en raya, o Cuatro en línea (in english, please: Four in a row). El objetivo es conseguir cuatro en raya (horizontal, vertical o diagonal) de mis fichas e intentar detener a mi oponente (humano u ordenador) para que él no lo consiga. La ayuda está en inglés.

Útil para...

Hacer gimnasia mental. Desarrolla la concentración, el cálculo, la toma de decisiones...

Primeros Pasos...

El tablero consta de seis filas por siete columnas. La fila superior sólo nos indica el turno de juego. Para empezar, pulsa en *Nuevo*. Para mover, selecciona la columna donde irá tu ficha

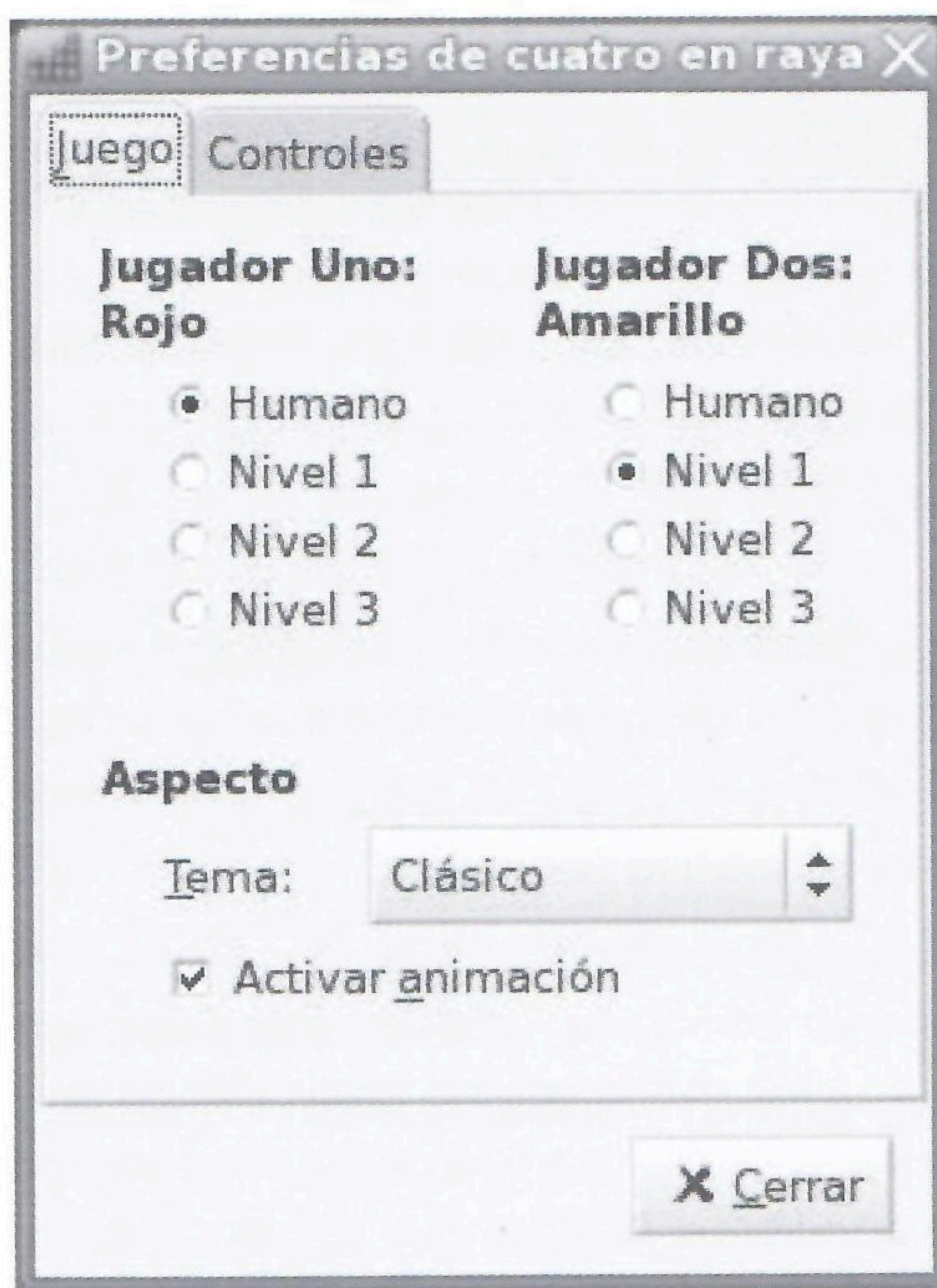


y ésta aparecerá en el puesto vacío más alto. Puedes seleccionar niveles en *Configuración* | *Preferencias*, solapa *Juego*.

Ctrl + *N*	Nuevo juego
Ctrl + *Z*	Deshacer movimiento

Personalizar

Configuración | *Preferencias*, solapa *Juego*: en *Aspecto*, puedes elegir *Tema*, y activar o no la animación.



Características Técnicas

Gráficos

Simples círculos amarillos y rojos sobre un tablero azul (aunque se puede cambiar de tema).

Sonido

Tiene. Pero no se oye.

Jugabilidad

Es muy sencillo. Aunque puedes ayudarte consultando el menú *Sugerencia* (más que nada, por no perder constantemente contra la máquina).

Duración

Unos cinco minutos.

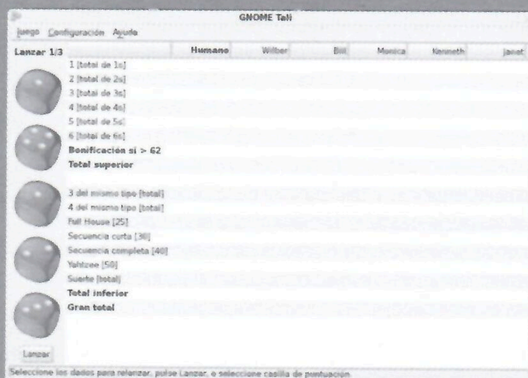
Valoración

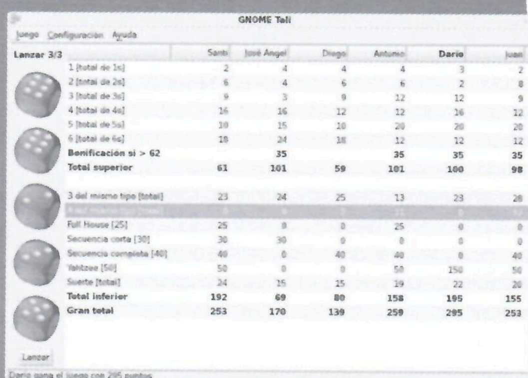
Es una versión inteligente del tres en raya. Gana con la posibilidad de elegir nivel de juego.

DESARROLLADO POR:

Autor: Jugador automático impulsado por el motor Velena de Giulano Bertoletti; creado por Tim Mutton y David Neary.
Correo: trmusson@ihug.co.n2; bolsh@gimp.org

Gnome GYahtzee / Tali / Gtali.





Es un juego de póquer, con dados en vez de naipes. Debes conseguir la mejor mano en cada una de las apuestas posibles, para ganar así a los demás contendientes. Triunfa el que mayor puntuación alcance con todas sus apuestas.

Útil para...

Estudiar probabilidades (Matemáticas). Cálculo mental y decisiones sobre posibilidades. Mejor para edades superiores (por la posible adicción a un juego de azar).

Primeros Pasos...

Pica en los dados que quieres que bailen y se pondrán en blanco. Una vez escogidos, pulsas Roll! y tendrás una nueva tirada (sólo se mantendrán los dados que no hayas dejado en blanco). Cuando tienes una mano que te gusta porque se ajusta a una de las posibles apuestas con la mejor marca posible, picas en la fila correspondiente. Imagina que te han salido cuatro seises y un dos: pulsarías en la fila del seis. Si te equivocas de fila, por ejemplo picas en la del cuatro, tendrías en esa apuesta una puntuación de cero. De partida y cuando has hecho ya una apuesta, los dados aparecen como si los hubieras tirado, tienes dos tiradas más.

Apuestas posibles:

- 1 [total de 1s]: Pulsa aquí cuando el mayor número posible de tus dados marque 1.
- 2 [total de 2s]: Pulsa aquí cuando el mayor número posible de tus dados marque 2.
- 3 [total de 3s]: Pulsa aquí cuando el mayor número posible de tus dados marque 3.
- 4 [total de 4s]: Pulsa aquí cuando el mayor número posible de tus dados marque 4.



- 5 [total de 5s]: Pulsa aquí cuando el mayor número posible de tus dados marque 5.
- 6 [total de 6s]: Pulsa aquí cuando el mayor número posible de tus dados marque 6.
- 3 del mismo tipo [total]: Tres de ellos deben marcar lo mismo. Se anota el valor total de los dados. Si tres no son iguales y seleccionas esta fila, marcará cero.
- 4 del mismo tipo [total]: Cuatro dados deben marcar lo mismo. Se anota el valor total de los dados. Si cuatro no son iguales y seleccionas esta fila, marcará cero.
- Full house [25]: Como un full, tres dados de un valor y dos de otro (sean cualesquiera). Valor: 25 puntos. Si no hay un full y seleccionas esta apuesta, marcará cero.
- Secuencia corta [30]: Como una escalera incompleta, cuatro dados consecutivos (1 al 4, 2 al 5 ó 3 al 6). Valor: 30 puntos. Si no hay una escalera y seleccionas esta apuesta, marcará cero.
- Secuencia completa [30]: Como una escalera completa, cinco dados consecutivos (1 al 5, ó 2 al 6). Valor: 30 puntos. Si no hay una escalera y seleccionas esta apuesta, marcará cero.
- Yahtzee [50]: Como un repóquer, cinco dados iguales. Valor: 50 puntos. Si falta algún dado igual y seleccionas esta fila, marcará cero.
- Suerte [total]: Valor total de una tirada (que te guste o te parezca lo más alto que puedas alcanzar).

Ganarás si la suma total de los puntos de todas tus apuestas supera las de los demás.

Nuevo:	*Ctrl* + *N*
Deshacer:	*Ctrl* + *Z* (Permite cambiar de apuesta)
Salir:	*Ctrl* + *Q*

Características Técnicas

Gráficos

Toda la gracia gráfica reside en el realista movimiento de los dados.

Sonido

No tiene.

Jugabilidad

Muy adictivo. Hay que vigilar a los pequeños para que no se enganchen. Y a los mayores también. No permitir, bajo ningún concepto, jugar con dinero, para no verse invitado a escribir manuales como éste para recuperarse.

Duración

Quince minutos más o menos.

Personalizar

Puedes decidir el número de jugadores humanos (*Configurar* | *Preferencias*) y los nombres de los oponentes electrónicos.

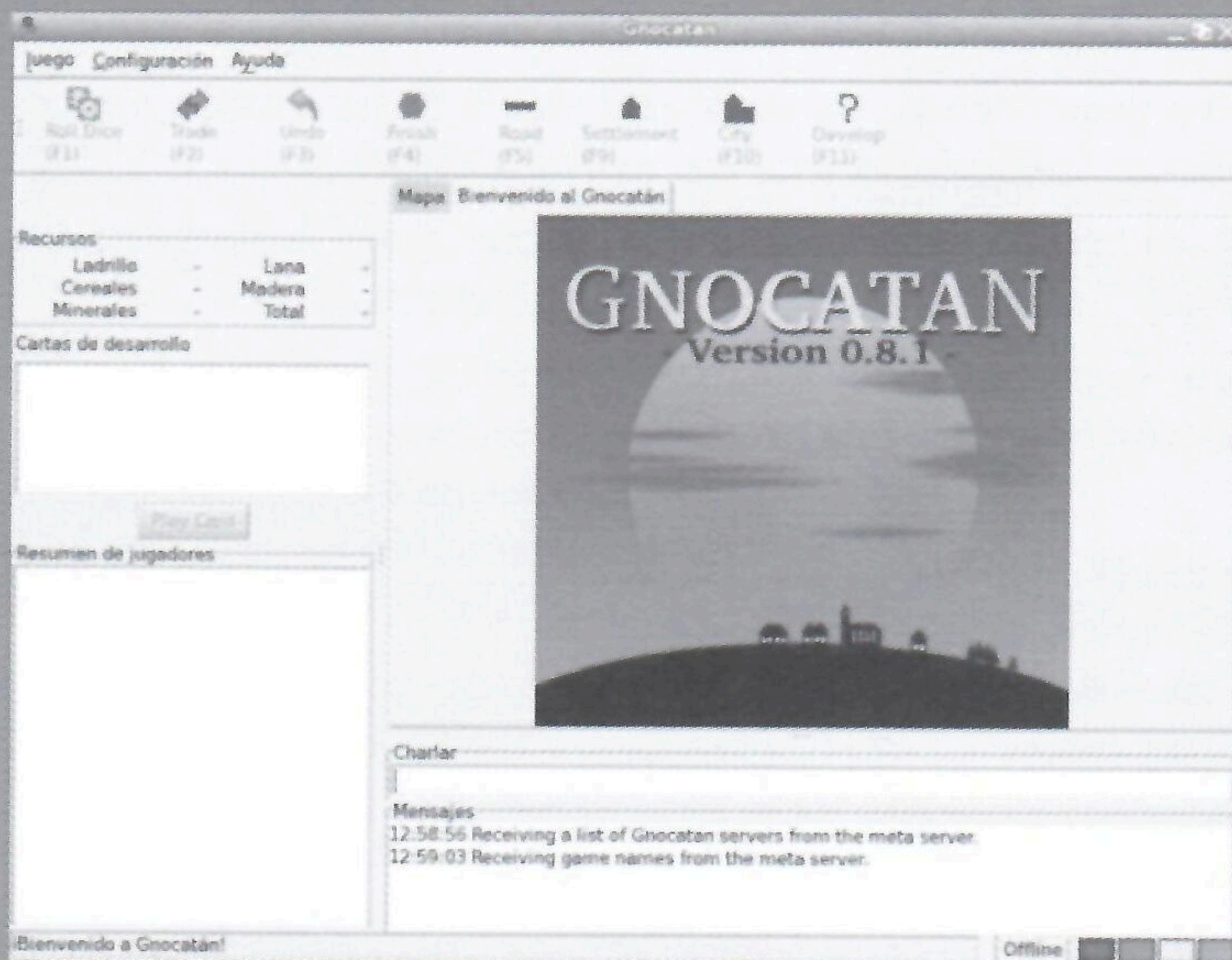
Valoración

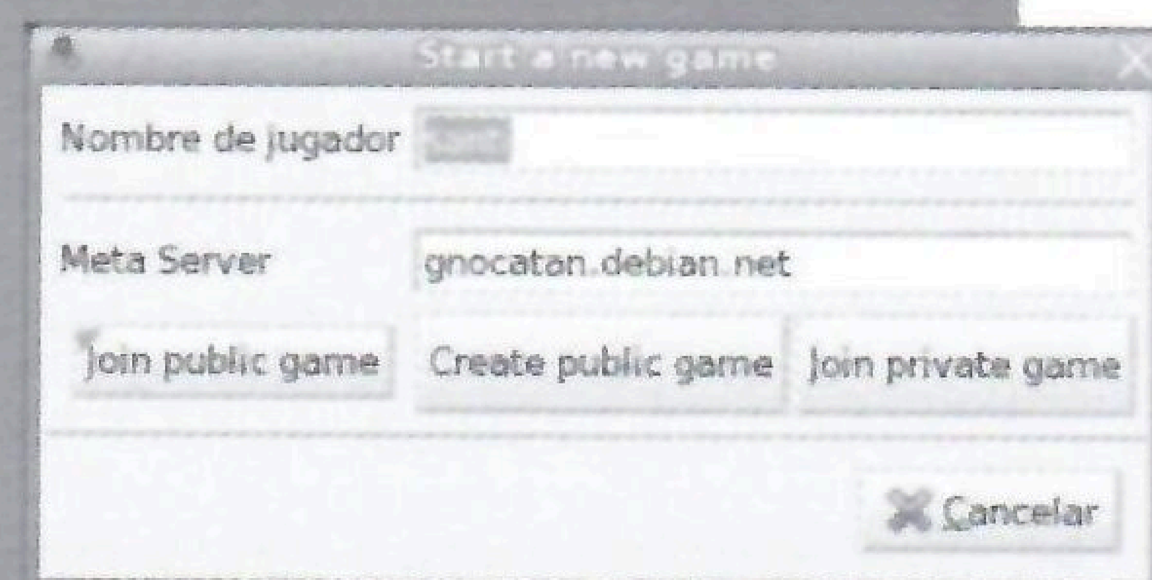
Muy entretenido. Es algo complicado de entender al principio. Luego, lo difícil es dejarlo.

DESARROLLADO POR:

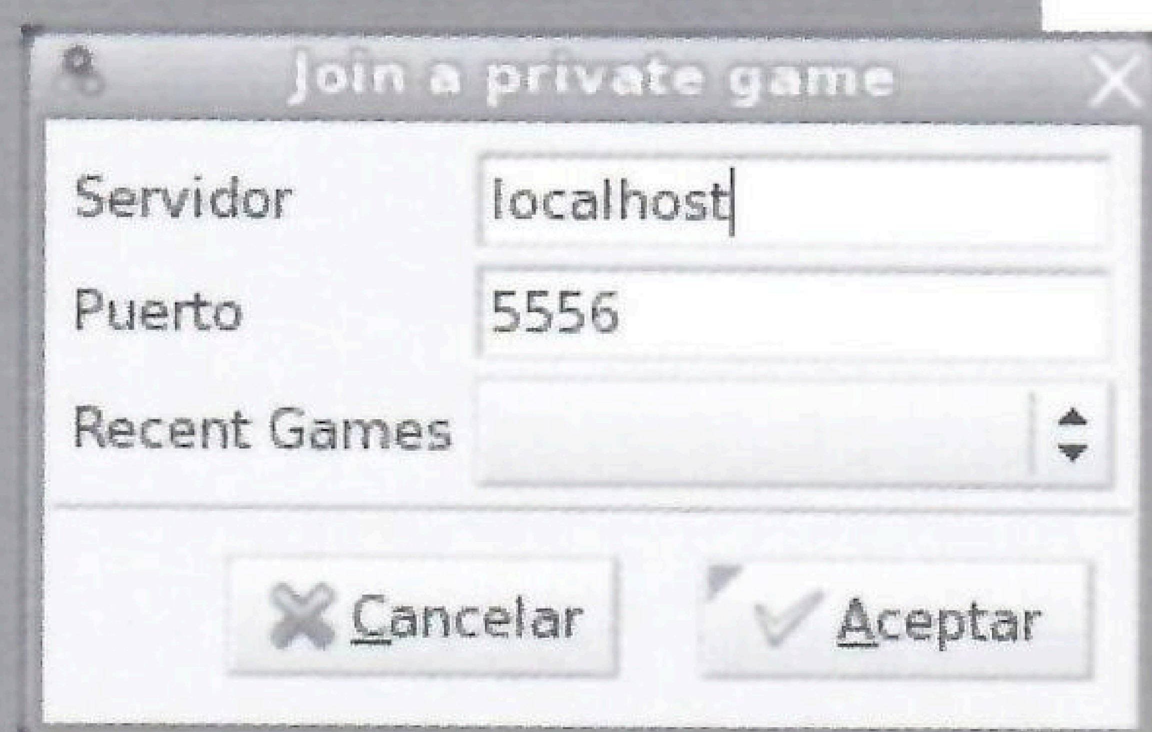
Autor: Scott Heavner y Orest Zborowski.
Correo: sdh@po.cwru.edu

Gnocatan





1



2

Versión gratuita y de código abierto de un popular y premiado juego de los años noventa. Tu objetivo es construir carreteras y crear establecimientos y ciudades en un tablero de formas hexagonales. Nadie resulta eliminado y todos pueden edificar cosas útiles.

Útil para...

Estudiar el crecimiento de una comunidad y pensar en estrategias de desarrollo, adelantando a los competidores. Área de Sociales.

Primeros Pasos...

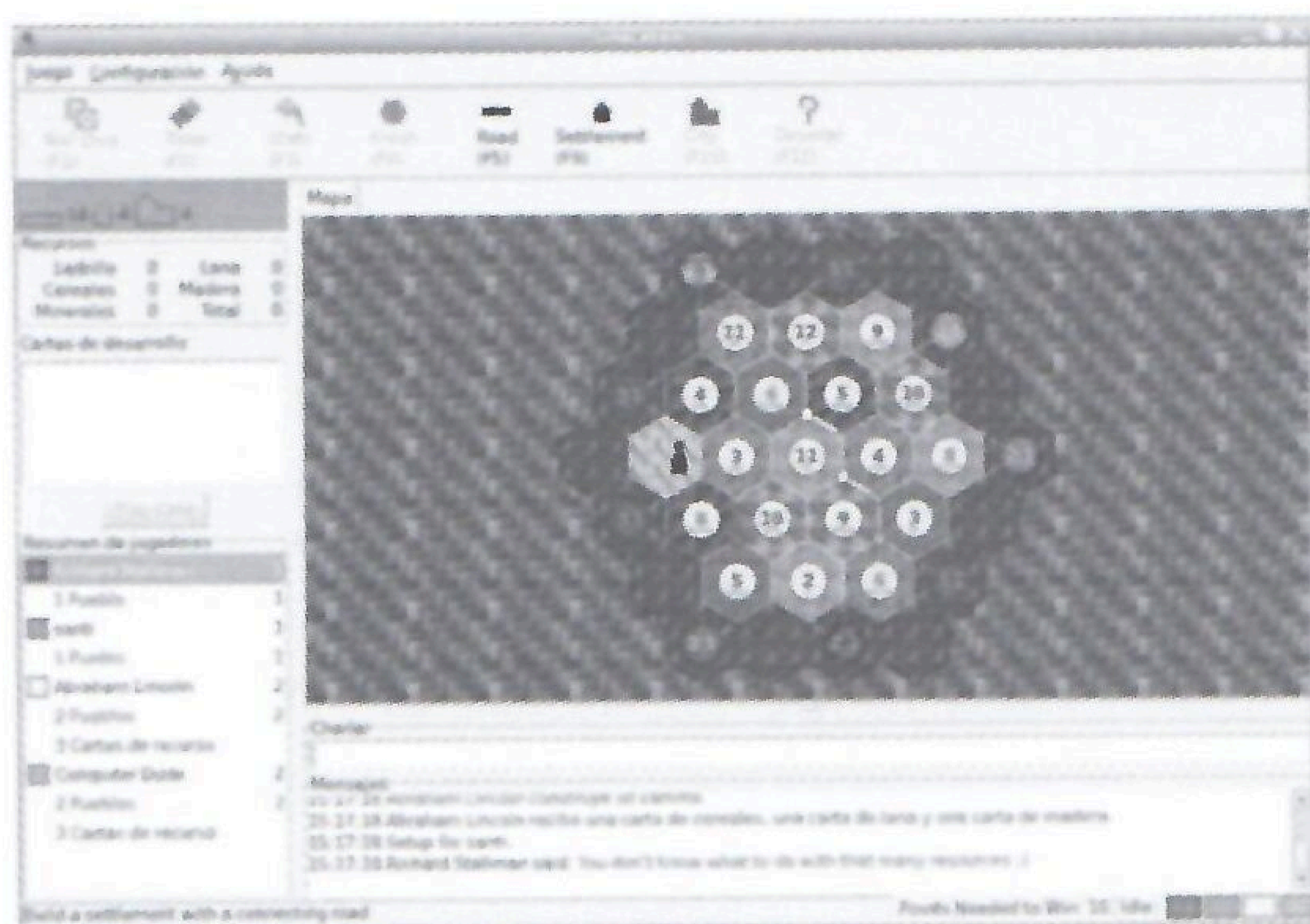
Puedes enfrentarte al ordenador o a otros jugadores en línea. De cualquier modo, es imprescindible haber pasado antes por GnocatanServer para jugar: es el servidor al que debes conectarte para darte de alta y encontrar tres contrincantes reales, o crear tres jugadores ficticios que se enfrenten a tí.



Una vez cuentes con tus tres oponentes, empezarás a jugar. Debes ponerte un alias en la ventana que se te abre y que te consulta si deseas jugar en público (en línea) o en privado (contra jugadores artificiales creados por el ordenador). Pulsa sobre la opción que quieras **1**.

Una nueva ventanita te consulta sobre *Servidor* y *Puerto*, le das a *Aceptar* **2**.

Te encontrarás con un tablero de seis lados formado por hexágonos. Cada lado da supuestamente al mar y cada hexágono es un terreno lleno de posibilidades para fundar pueblos, crear comunicaciones y prosperar. El triunfo llega al conseguir diez puntos de victoria, puntos que se pueden lograr por distintos medios. Por ejemplo, tener la carretera más larga te da dos puntos **3**.



Hay seis tipos de terreno: *colinas* (en rojo), de las que se obtienen ladrillos; *vegas* (en rosa amarillento), que producen cereales; *montañas* (en gris), de las que se extraen minerales; *pastos* (verde claro), que dan lana; *selvas* (verde oscuro), que producen madera; y *desiertos* (rosa resquebrajado), que no dan nada de nada. Todos, menos el desierto, están marcados con un número que indica cuándo produce recursos. En un hexágono de desierto aparece el ladrón, luego veremos para qué sirve. En torno al tablero hay varios hexágonos de puerto (en realidad, son más bien de agua) marcados como *2:1* y un icono de recurso; o con un *3:1* y una interrogación. Los puertos te darán ventaja en el comercio (ya lo verás).

Para empezar, el *Panel de identidad* aparece en tu color. Se muestran también cuántas carreteras, asentamientos y ciudades están disponibles para construir. Cuando te toca jugar, se activan los botones en el panel superior. Comenzarás colocando dos pueblos y dos carreteras del siguiente modo: el primer jugador ubica un pueblo en una esquina de un hexágono y un camino en un lado del mismo y pegado al pueblo. Los demás hacen lo mismo por turno, en el sentido de las agujas del reloj, hasta que le toca al último que coloca dos pueblos y dos carreteras. A continuación, y en sentido inverso al de las agujas del reloj, los otros colocan el segundo pueblo y la segunda carretera, según les vaya tocando el turno. Los pueblos se disponen en los vértices de los hexágonos, igual que las ciudades (cuando tengas que construirlos más adelante, lo harás junto a las carreteras), mientras que los caminos se colocan en los lados y siempre lindando con pueblos, ciudades u otras carreteras. No puedes ubicar nada en el mar ni situar las fundaciones demasiado cerca entre sí (hay que dejar un vértice entre ellas): ten en cuenta que debes construir dos carreteras entre una ciudad y la que esté más cerca.

Cuando coloques tu segundo asentamiento, recibirás un recurso por cada hexágono con el que linde tu pueblo. Si, por ejemplo, lo has puesto en una esquina que toca un hexágono de selva, uno de pastos y uno de montaña, recibirás una carta de madera, otra de lana y otra de mineral. Los botones del panel superior indican lo siguiente:

- *Roll dice:* hay que presionarlo para tirar los dados en tu turno.
- *Trade:* para comerciar con la banca o con tus contrincantes.
- *Road:* para construir un camino.
- *Settlement:* para construir un pueblo.
- *City:* para desarrollar un pueblo y convertirlo en ciudad invirtiendo las cartas necesarias.
- *Develop:* para comprar cartas de desarrollo a la Banca.
- *Undo:* deshacer.
- *Finish*: para indicar que has terminado de hacer lo que te correspondiera en tu turno.

Cada turno consiste en tres pasos: producción de recursos, comercio y construcción. En dicho turno, se lanzan dos dados.

- *Producción de recursos:* Si el resultado de los dados no es siete y coincide con el número de un hexágono productor (colinas, vegas, montañas, pastos o selvas) y en alguno de sus vértices hay un pueblo o una ciudad, el jugador que los controla gana una carta de ese recurso por cada pueblo y dos por cada ciudad hasta un máximo de tres cartas.

  Si el resultado es siete, mala suerte: el ladrón ataca. Cada jugador que posea más de siete cartas, tendrá que desprenderse de la mitad, redondeando hacia abajo. Después el jugador en curso (el que sacó el siete) mueve al ladrón a un hexágono de su elección, con lo cual ese pobre hexágono no producirá recursos hasta que el malvado ladrón sea movido de nuevo a otra casilla. El propietario del pueblo que linde con el hexágono del ladrón pagará (más bien a la fuerza) una carta de recurso al jugador en curso; éste elegirá si hay más de un propietario colindante.

- *Comercio:* El jugador en curso puede comprar recursos comerciando con la banca o con los otros jugadores. Si trata con la banca, a cambio de un recurso a elegir entregará cuatro cartas iguales (del recurso que sea). Si tratas con tus contrincantes, os concierne solo a los jugadores implicados en el negocio las condiciones del mismo. Las ofertas mejoran con un pueblo o ciudad lindante con un puerto: si es así, sólo tendrás que entregar tres cartas iguales para conseguir una de tu elección, con un puerto 3:1; o, con puerto 2:1, habrás de dar únicamente dos del recurso que represente dicho puerto.

- *Construcción:* Tienes la posibilidad de gastar recursos para construir caminos (ladrillo y madera); pueblos (ladrillo, cereal, lana y madera); ciudades (dos cereales y tres minerales); barcos (lana y madera); y puentes (ladrillo, lana y madera); o comprar cartas de desarrollo (cereales, minerales y lana). En realidad, las ciudades no se construyen, son desarrollos de pueblos pagados según has visto. Las ventajas son que reciben el doble de recursos y que suponen dos puntos de victoria (hacen falta diez para ganar y poner fin a la partida).

Sólo puedes usar las cartas de desarrollo cuando sea tu turno. ¿Para que sirven? Para varias cosas: unas te hacen ganar puntos de victoria, otras te darán recursos extra, y la que se denomina Soldado te permite mover al perverso ladrón a dónde quieras (es como sacar un siete con los dados, pero nadie pierde la mitad de sus cartas) o acumularlos para lograr el *Ejército Mas Grande*. Una vez usadas, las cartas de desarrollo vuelven al tapete digital (excepto las Soldado).

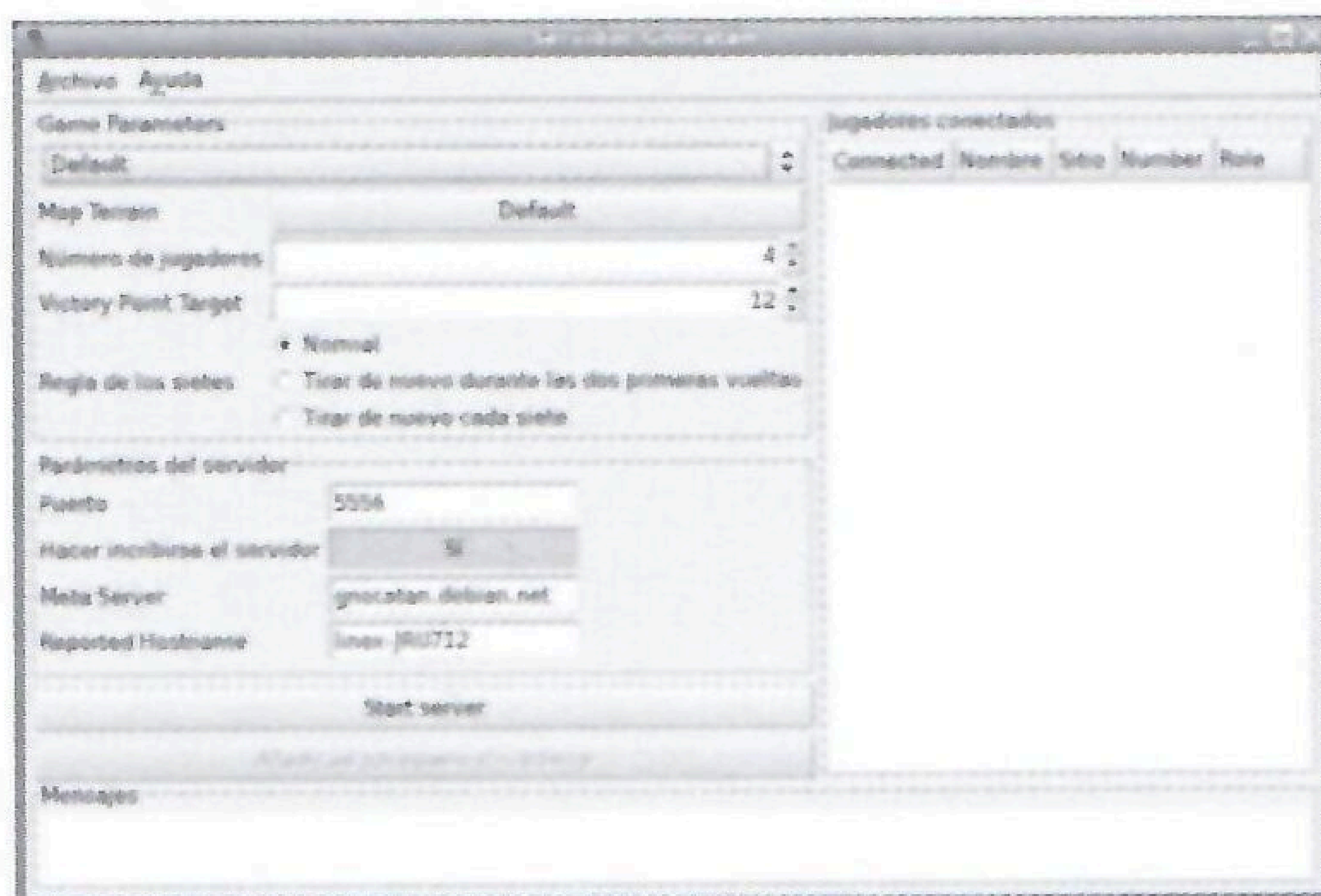
La partida llega a su fin cuando logras (mejor tú que los demás) diez puntos de victoria. Ya hemos visto que una ciudad supone dos puntos; un pueblo nuevo supone uno. Ser el primero en tener la *Carretera Más Larga* (cinco tramos), dos puntos; y lo mismo si te adelantas a poseer el *Ejército Más Grande* (para ello hay que tener tres cartas soldado). Los otros jugadores pueden acumular más (seis, siete... tramos; cuatro, cinco... soldados) y ganarlos también.

Personalizar

Puedes elegir tema en *Configuración | Preferencias* y hacer alguna pequeña modificación más sobre los colores del chat.

Valoración

Excelente juego de mesa trasladado al ordenador. A pesar de la complejidad inicial de las reglas, en seguida se hace uno a él y resulta extremadamente entretenido. Y constructivo.



Características Técnicas

Gráficos

Vistosos. Puede costar un poco de trabajo reconocer los distintos tipos de terreno, pero una vez que esto sucede, el tablero resulta de lo más amigable.

Sonido

No tiene.

Jugabilidad

Todo depende de la habilidad de los jugadores. Luchar contra el ordenador está muy bien, pero aún mejor es enfrentarse a otras mentes, más o menos, pensantes. Poder enviar y recibir mensajes de tus contrincantes para socavarles la moral o animarlos... a abandonar es un aliciente.

Duración

Al menos una hora.

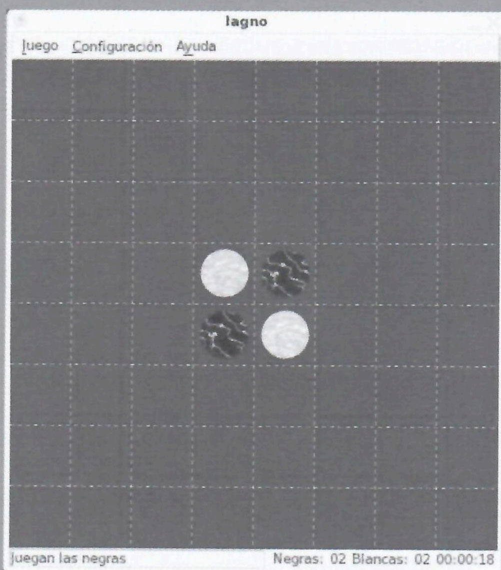
Debes conectarte a Gnocatan server gtk para poder jugar con Gnocatan. Incluso si quieres jugar contra la máquina, tendrás que pasar por aquí para darte de alta y que el servidor cree tres jugadores ficticios que se enfrenten a ti.

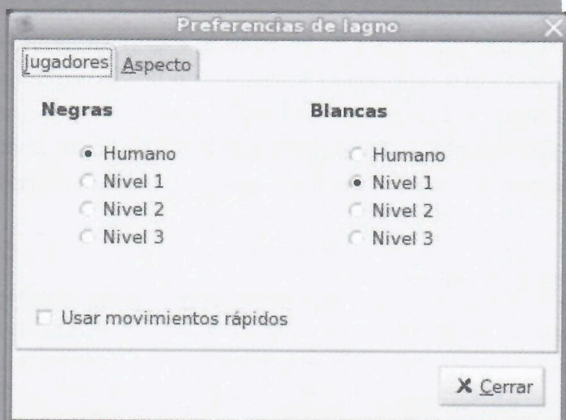
Se irán creando según pulses *Añadir un adversario electrónico*. Una vez cuentes con tus tres oponentes (sean ficticios o reales) puedes abrir Gnocatan y empezar a jugar.

DESARROLLADO POR:

Autor: Dave Cole y otros.
Correo: dave@dccs.com.au

Gnome Iagno





Similar a Reversi, Othello o Go. Juego de estrategia para enfrentarte al ordenador, o un contrincante humano. Tu objetivo es hacerte con el mayor número de fichas posibles de tu color, es decir, ocupar más superficie del tablero que tu oponente. El tablero tiene ocho filas y ocho columnas. Los discos de juego tienen una cara negra y otra clara. Para ganar tendrás que hacer girar tantas fichas de tu oponente como sea posible y evitar que él dé la vuelta a las tuyas, para pasarlas a su color. Su mayor dificultad reside en que hay que pensar.

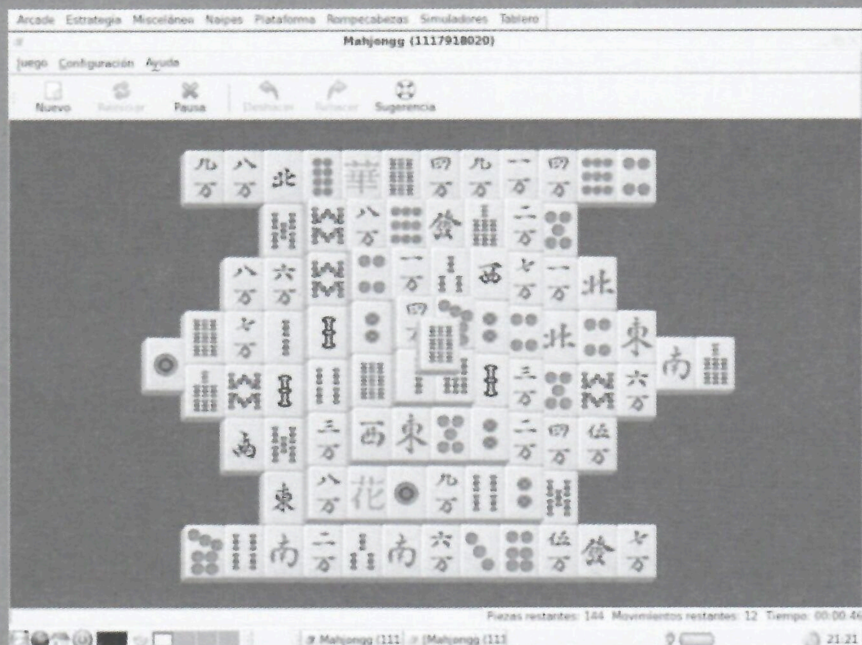
Útil para...

Desarrollar la capacidad analítica, intuición y concentración.

Primeros Pasos...

Todo comienza con cuatro fichas en cuadro en el centro del tablero, dos blancas y dos negras. Negras juegan primero (por defecto, nuestro color) y colocan un disco nuevo en el

Gnome Mahjongg



Solitario de fichas boca arriba, que se basa en la búsqueda de parejas. Las fichas están dispuestas unas encima de otras en mayor número al acercarnos al centro. El fin es ir emparejando fichas y despejar el tapete. La ayuda está en inglés.

Útil para...

Todas las edades. Desarrollar la percepción de detalles y la retención. Acrecentar la discriminación visual en combinación con la memoria inmediata. Y familiarizarse con los caracteres e imágenes chinos.



tablero. Lo principal es atrapar una ficha blanca en medio y volverla negra también, jugada que puede hacerse en cualquier sentido. Así es como vamos avanzando hacia la victoria: hay que procurar volver negros todos los discos que podamos. Esto sólo es factible si, habiendo una pieza negra en un extremo, logras poner otra en el borde contrario de las claras que las atrape en medio. Si no puedes mover, corre turno. El juego finaliza cuando ya no hay movimientos posibles.

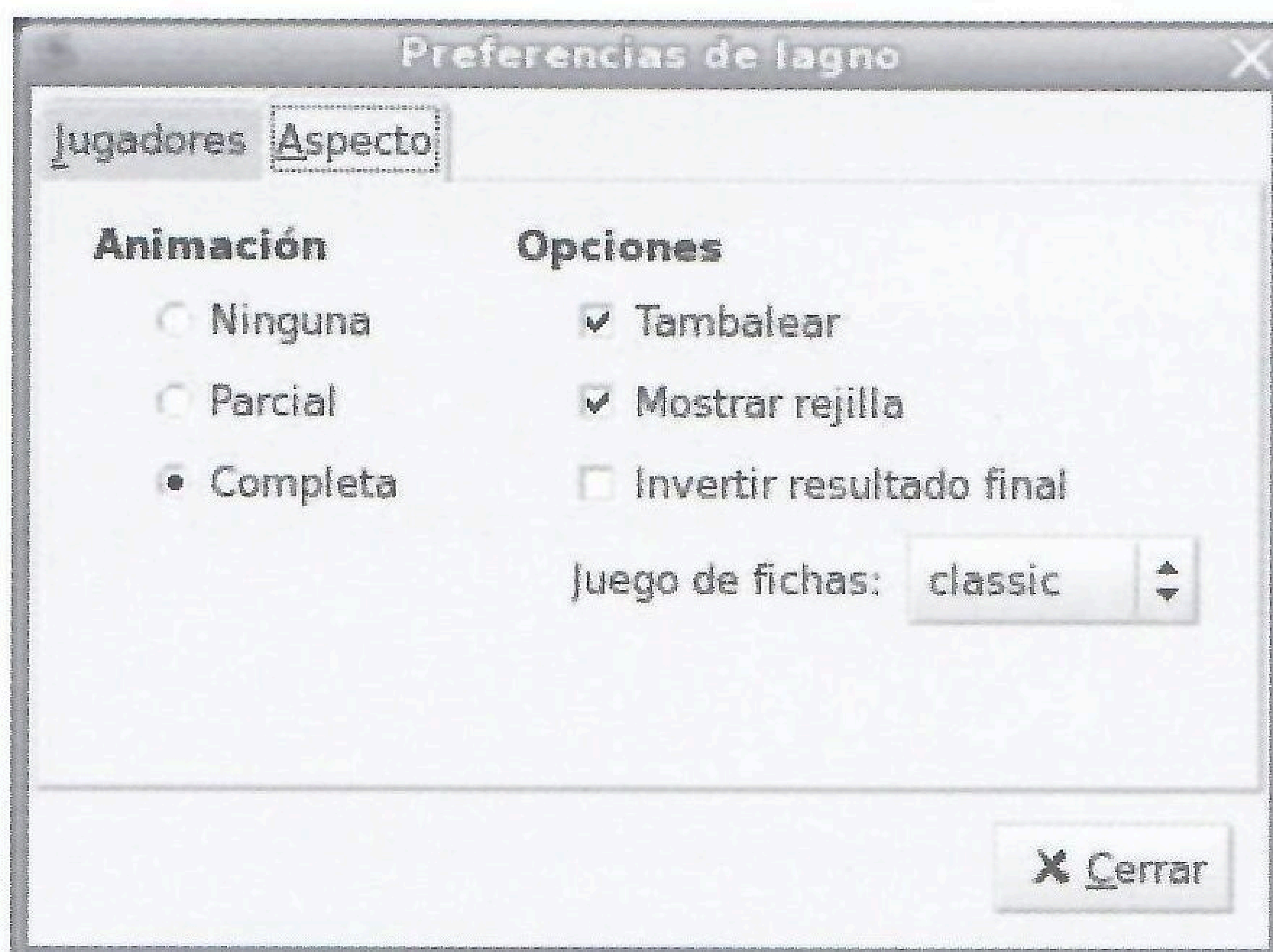
Configuración | Preferencias. Escoges color marcándolo como humano y, para jugar contra el ordenador, el color contrario lo marcas con el nivel deseado.

También se puede jugar en red contra otro humano, o similar.

Ctrl + N	Nuevo juego
Ctrl + Z	Deshacer movimiento
Ctrl + Q	Salir

Personalizar

Configuración | Preferencias, solapa *Aspecto*: se puede cambiar el juego de fichas, mostrar la rejilla del tablero...



Características Técnicas

Gráficos

Sencillas fichas oscuras y claras sobre una superficie azul.

Sonido

No tiene.

Jugabilidad

Hay tres niveles de dificultad.

Duración

Unos cinco minutos.

Valoración

Es un juego distraído, al que los tres niveles de juego le proporcionan mayor gracia.

DESARROLLADO POR:

Autor: Ian Peters.
Correo: itp@grw.org



Primeros Pasos...

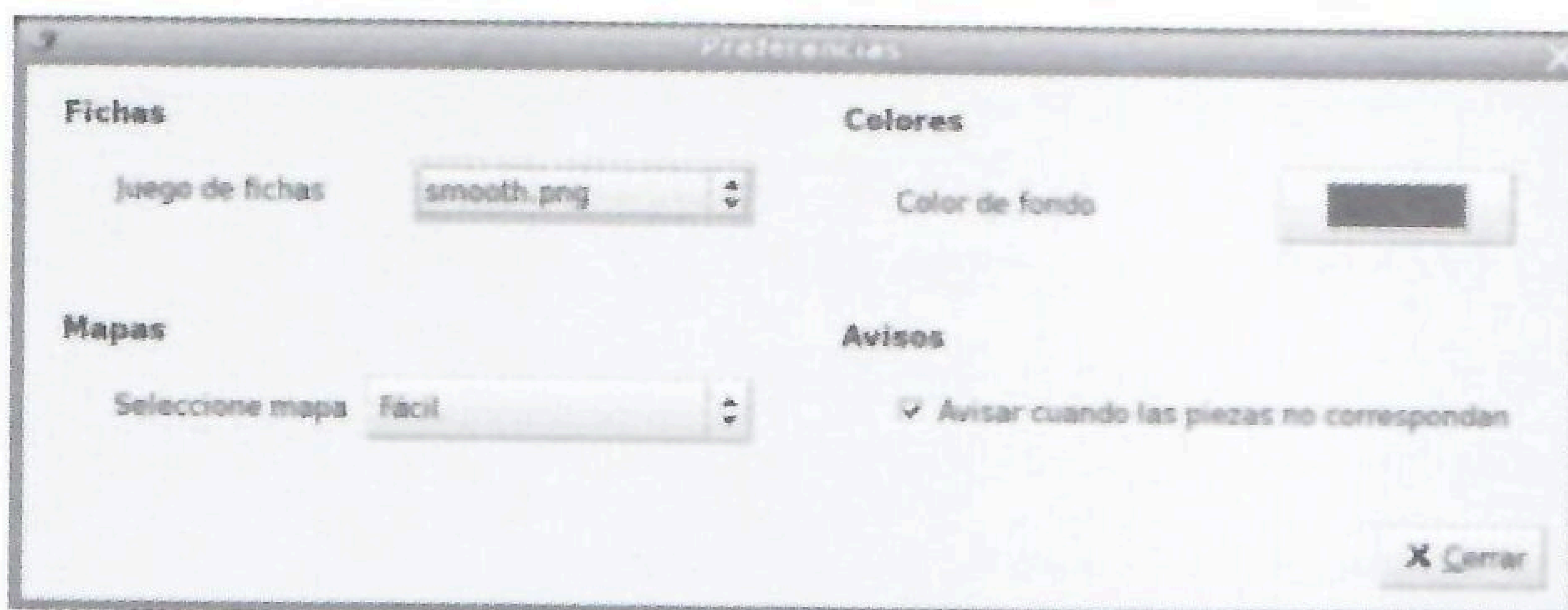
Pulsamos sobre una ficha y su pareja y ambas se esfuman. No entran en juego las que están bajo otras, o que no están en los bordes.

Ctrl + N	Nuevo juego
Ctrl + Z	Deshacer movimiento

Juego | *Consejo*, o el botón *Sugerencia* te recomiendan el siguiente movimiento (aunque eso no te conduce forzosamente a la victoria).

Personalizar

En *Configuración* | *Preferencias* podemos cambiar el tipo de fichas.



Características Técnicas

Gráficos

Elaborados, aunque a veces es difícil ver cuántos niveles de fichas quedan.

Sonido

No tiene.

Jugabilidad

En *Configuración* | *Preferencias* seleccionamos en *Mapa* cómo se distribuyen las fichas en el tablero, lo que simplifica o complica el juego.

Duración

Unos 25 minutos, según dificultad.

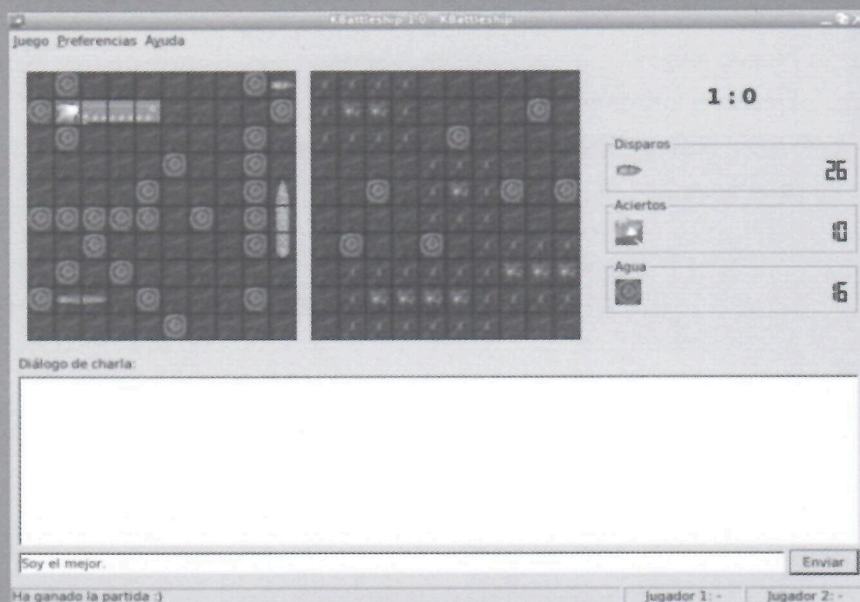
Valoración

Absorbente. Da un poco de rabia jugar media hora y no despejar el tablero, pero es lo propio de los solitarios.

DESARROLLADO POR:

Autor: Francisco Bustamante, Max Watson, Heinz Hempe, Michael Meeks, Philippe Chavin y Callum McKenzie; con mapas de Rexford Newbould y Krzysztof Foltman; y fichas de Jonathan Buzzard, Jim Evans, Richard Hoelscher, Gonzalo Odiard y Max Watson.
Correo: pancho@nuclecu.unam.mx
URL: http://www.nuclecu.unam.mx/~pancho/; en http://www.mahjongmuseum.com/ hay excelente información sobre este juego milenario.

KBattleship



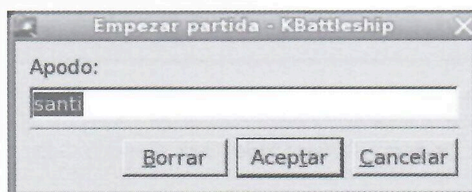
El juego de los barquitos, hundir la flota, o Agua, Tocado, Hundido. Puedes luchar contra el ordenador o hacerlo en red con otros amigos que estén conectados.

Útil para...

acrecentar la intuición y acomodar las formas y localizarlas en la cuadrícula.

Primeros Pasos...

Si vas a jugar solo, pulsa *F4* (o *Juego* | *Un solo jugador*) y ponte un alias.





Antes de empezar a bombardear o torpedear al enemigo, tienes que hacer lo siguiente:

1. Colocar tus barcos en la pantalla izquierda de forma que a tu oponente le resulte lo más difícil posible localizarlos.
2. El juego te guía haciendo aparecer los barcos disponibles de tu flota. Si quieres colocarlos verticalmente, hay que pulsar la tecla *mayúsculas*.
3. Disparar en la pantalla derecha.

Vence el que primero hunda la flota enemiga, con lo que termina el juego.

Si deseas jugar en red, tendrás que pulsar *F3* o *Juego | Iniciar servidor*. Se te abrirá una ventana de diálogo que te solicita un apodo (*alias, nick*) y un puerto, que debe ser el mismo que tenga abierto tu contrincante. Éste ha de pulsar *F2* o *Juego | Conectarse al servidor*. En la ventana de diálogo, en *Servidor*, tu amigo introducirá el nombre de tu máquina (si eres el que ha comenzado la partida). Luego, dejaos guiar por las instrucciones. Existe la opción de charlar mientras luchas; así puedes intentar abatir la moral de tu enemigo.

Características Técnicas

Gráficos

Muy logrados. Como te lo habrías imaginado de pequeño (o de más pequeño).

Sonido

Sí. Suenan los disparos y cómo salta el agua cuando fallas. Muy realista.

Jugabilidad

No hay niveles de dificultad. Todo depende de la habilidad para disponer la flota.

Duración

No más de cinco minutos.

Personalizar

En *Preferencias*, hacemos desaparecer la barra de estado, la rejilla o los sonidos. En *Preferencias | Configurar notificaciones* se pueden modificar estos últimos.

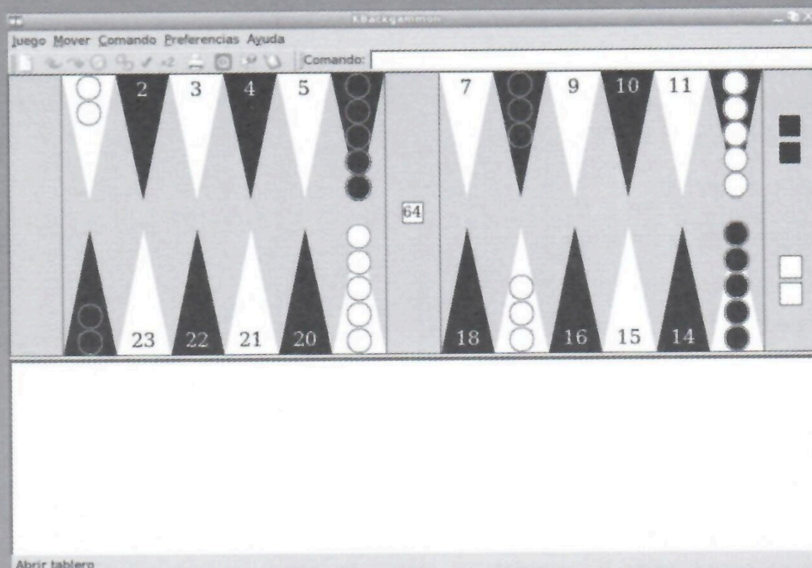
Valoración

Muy conseguido. La posibilidad de jugar en red y chatear con tu contrincante lo hace más divertido.

DESARROLLADO POR:

Autor: Nikolas Zimmermann, Daniel Molkentin y Kevin Krammer.
Correo: wildfox@kde.org; Molkentin@kde.org; kevin.krammer@gmx.at
URL: http://www.kde.org/kdegames/kbattleship/

KDE Backgammon



Si te gusta el Backgammon, ésta es una versión informática del mismo.

Útil para...

Pensar con lógica, concentrarse, desarrollar estrategias para lograr un fin.

Primeros Pasos...

Al igual que con un juego de ajedrez, no vamos a explicar aquí las reglas completas del Backgammon (aunque tienes un enlace en *Más información* sobre las mismas), pero sí cómo mover los dados y las fichas.

De cualquier modo y para que te hagas una idea, el objetivo es conseguir mover todas tus fichas fuera del tablero. Y aquí tienes una breve introducción al juego:

El tablero tiene dos lados ocupados por doce largos triángulos blancos y negros que hacen las veces de casillas. Hay que imaginarlas conectadas, formando una cadena de veinticuatro. Los puntos van del 1 al 24, y te mueves de un extremo al otro. Tu te desplazas en dirección



contraria a tu antagonista, de modo que tu punto 1 es el 24 para él, y viceversa. Ambos empezáis con dos fichas en el 24, tres en el 8, cinco en el 6 y cinco fichas más en el 13.

Lo primero es arrojar los dados: haz clic en los cuadrados que representan los dados, en el icono de la barra de herramientas o en el menú *Mover | Tirar dados*. Podrás mover tus fichas según el número que muestren, arrastrándolas con el ratón. Una ficha con el número exacto de un dado y otra (o la misma) con el número del otro dado. El ordenador sólo te permitirá hacer los movimientos reglamentarios.

Ten en cuenta que en la versión *Offline* no juegas contra la máquina, sino que tienes que buscarte a alguien que juegue contra ti, a no ser que quieras jugar contra ti mismo, lo cual es aburridillo (pero hay gente pa'tó).

En *Mover | Motor* escoge *Fibs* o en *Preferencias | Configurar KBackgammon...*, pulsa *Motor Fibs* si quieres conectarte a la red. *Fibs* significa *First Internet Backgammon Server* y también ha sido desarrollado por Jens Hoefkens (*http://www.fibs.com*). Te permite hasta chatear.

Ctrl + N	Nuevo juego
Ctrl + S	Guardar partida
Ctrl + O	Cargar partida
Ctrl + Z	Deshacer última jugada
Ctrl + Maysc + Z	Rehacer última jugada
Ctrl + Q	Salir

Personalizar

Modifica a placer las características del tablero desde el menú *Preferencias*.

Valoración

Un buen sustituto del tablero y las fichas del cajón de los juegos. Y puedes conocer gente a la que ganar de lejos.

Características Técnicas

Gráficos

Es igual que un tablero de este juego, pero aún así es configurable.

Sonido

No tiene.

Jugabilidad

Está muy bien (si te gusta el Backgammon). Lo mejor es que puedes buscar competidores en red.

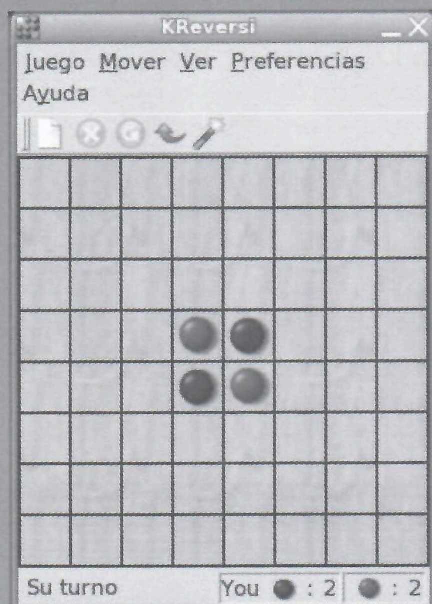
Duración

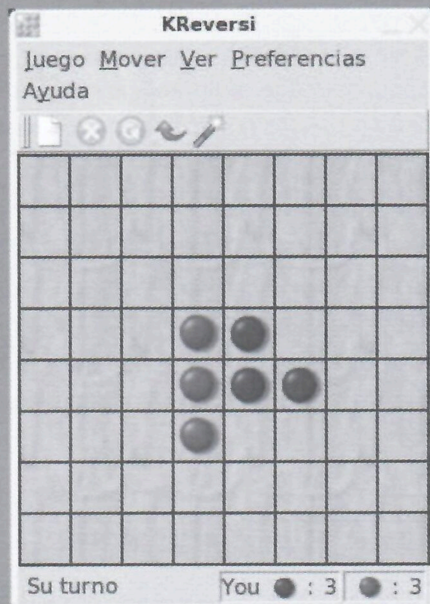
No se tarda mucho en terminar una partida (diez, quince minutos).

DESARROLLADO POR:

Autor: Jens Hoefkens y Bo Thorsen. Correo: jens@hoefkens.com
URL: http:// http://www.hoefkens.com/lnx/kfibs.html http://docs.kde.org/development/en/kdegames/kbackgammon/
Más información: Versión Gnome: http://www.gnubg.org/index.php
Reglas: http://espanol.play.yahoo.com/games/rules/backgammon/backgammonhistory.html?page=bg

KReversi o KDE Reversi.





Al igual que lagno, juego de estrategia para enfrentarte al ordenador, o un contrincante humano. Tu objetivo es lograr el mayor número de fichas posibles haciéndolas de tu color, es decir, ocupar más superficie del tablero que tu oponente. El tablero tiene ocho filas y ocho columnas. Los discos de juego tienen una cara roja y otra azul. Para ganar tendrás que hacer girar tantas fichas de tu oponente como sea posible y evitar que él dé la vuelta a las tuyas, para pasarlas a su color.

Útil para...

Desarrollar la capacidad analítica, intuición y concentración.

Primeros Pasos...

Comienza con cuatro fichas en cuadro en el centro del tablero, dos rojas y dos azules, de igual color en cada esquina. Azules juegan primero(por defecto, nuestro color) y colocan

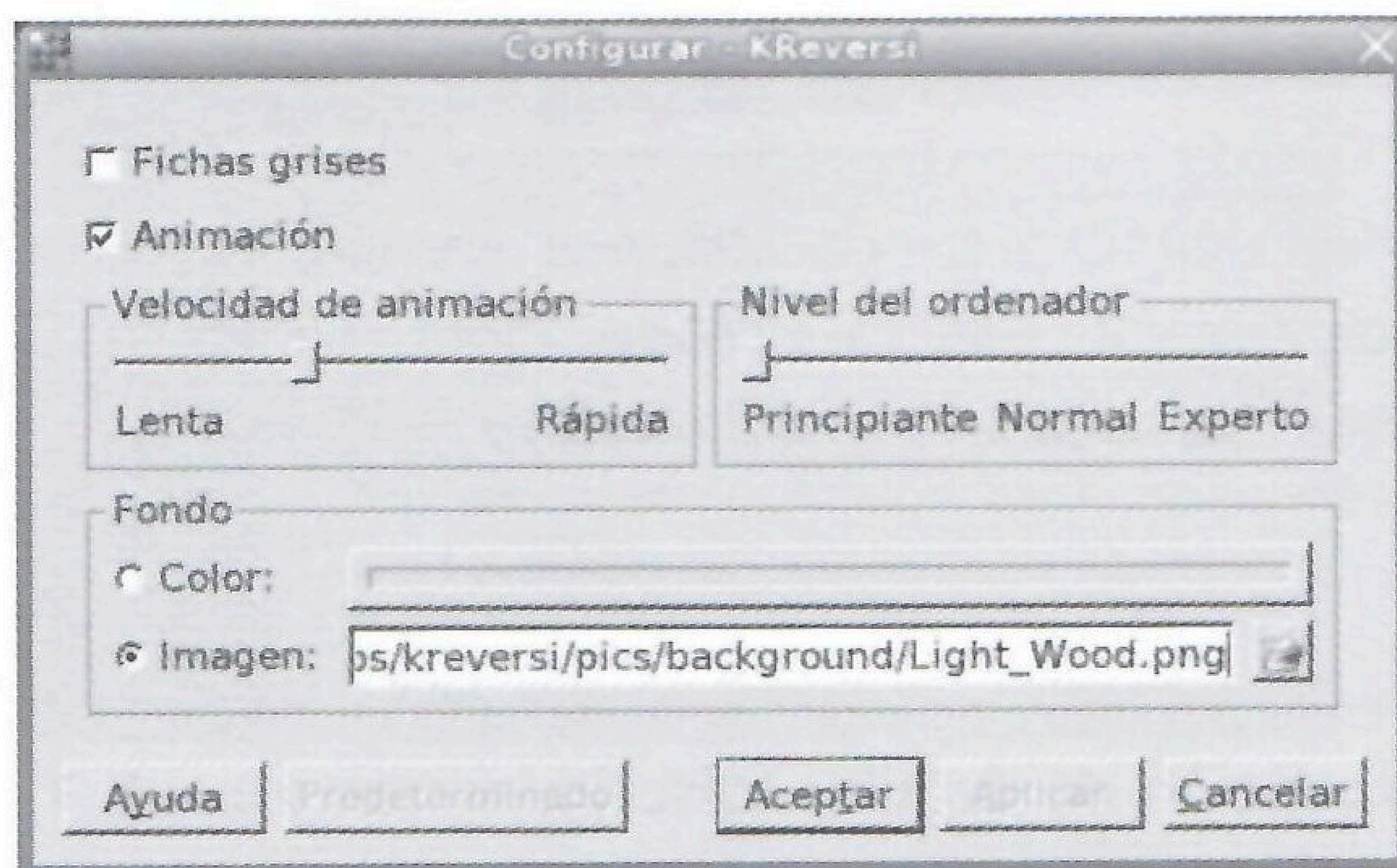


un disco nuevo en el tablero. Lo principal es atrapar una ficha roja en medio y volverla azul también, jugada que puede hacerse en cualquier sentido. Así es como vamos avanzando hacia la victoria: hay que procurar volver azules todos los discos que podamos. Esto sólo es factible si, habiendo una pieza azul en un extremo, logras poner otra en el borde contrario atrapando a las rojas en medio, que se tornarán azules. Si no puedes mover, corre turno. El juego finaliza cuando ya no hay movimientos posibles.

Esc	Para detener el control del ordenador sobre las fichas contrarias
Ctrl + Z	Deshacer
Ctrl + I (hasta 7)	Varia el grado de dificultad
Ctrl +	Aumenta el tablero
Ctrl -	Reduce el tablero
Ctrl + N	Nuevo juego
Ctrl + O	Cargar juego
H	Pista (o *Mover* | *Pista*).

Personalizar

Preferencias | *Configurar KReversi*, donde podemos cambiar los colores de las fichas o el fondo.



Características Técnicas

Gráficos

Simples, justo para un juego como éste.

Sonido

No tiene.

Jugabilidad

Tiene siete niveles de dificultad, configurables en *Preferencias* | *Configurar KReversi*.

Duración

No más allá de cinco minutos.

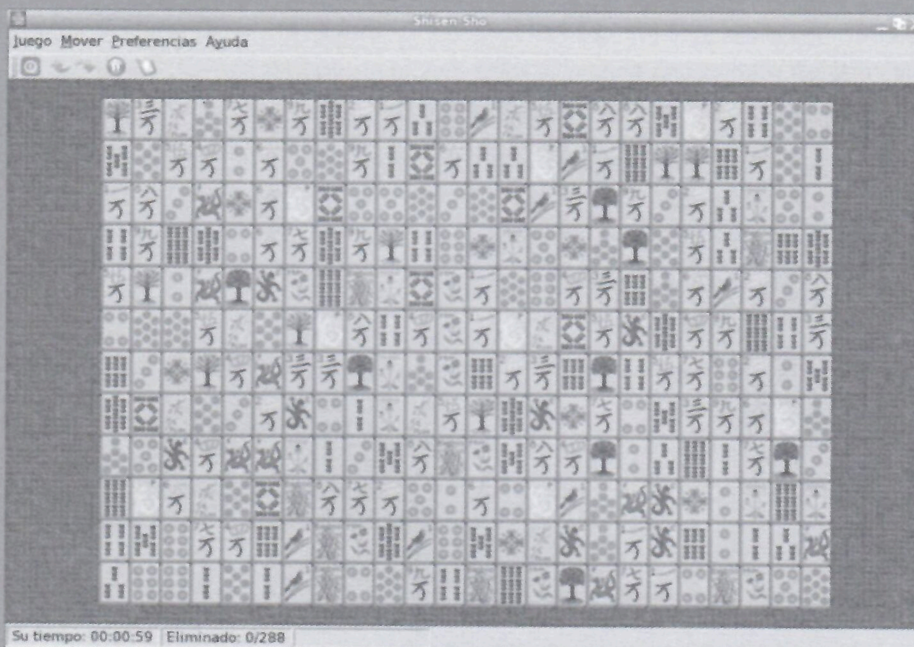
Valoración

No es la alegría de la huerta, pero entretiene, y sus siete niveles alargan la diversión.

DESARROLLADO POR:

Autor: Mario Weilguni y Benjamín Meyer.
Correo: mweilguni@sime.com; ben+kreversi@meyerhome.net
URL: http://gershwin.ens.fr/vdaniel/Doc-Locale/Outils-Gnu-Linux/Kde/kreversi/

Shisen o KDE Shisen-Sho.



Juego con fichas como las del Mahjongg, pero algo más complicado. Tendrás que vaciar el tapete asociando las parejas, pero sólo si puedes establecer una línea imaginaria que las una.

Útil para...

Desarrollar la atención, la memoria y la percepción de detalles (discriminación visual). Y familiarizarse con los caracteres e imágenes chinos.

Primeros Pasos...

Aquí las fichas no están montadas, como en el Mahjongg. Tú picas en una y en su pareja: éstas desaparecerán:

l si están juntas en el mismo plano horizontal o vertical;



2 si ocupan un borde del conjunto de piezas y pueden unirse imaginariamente bien con una línea recta, bien con una línea en ángulo recto, bien con una en forma de U, pasando por el borde vacío.

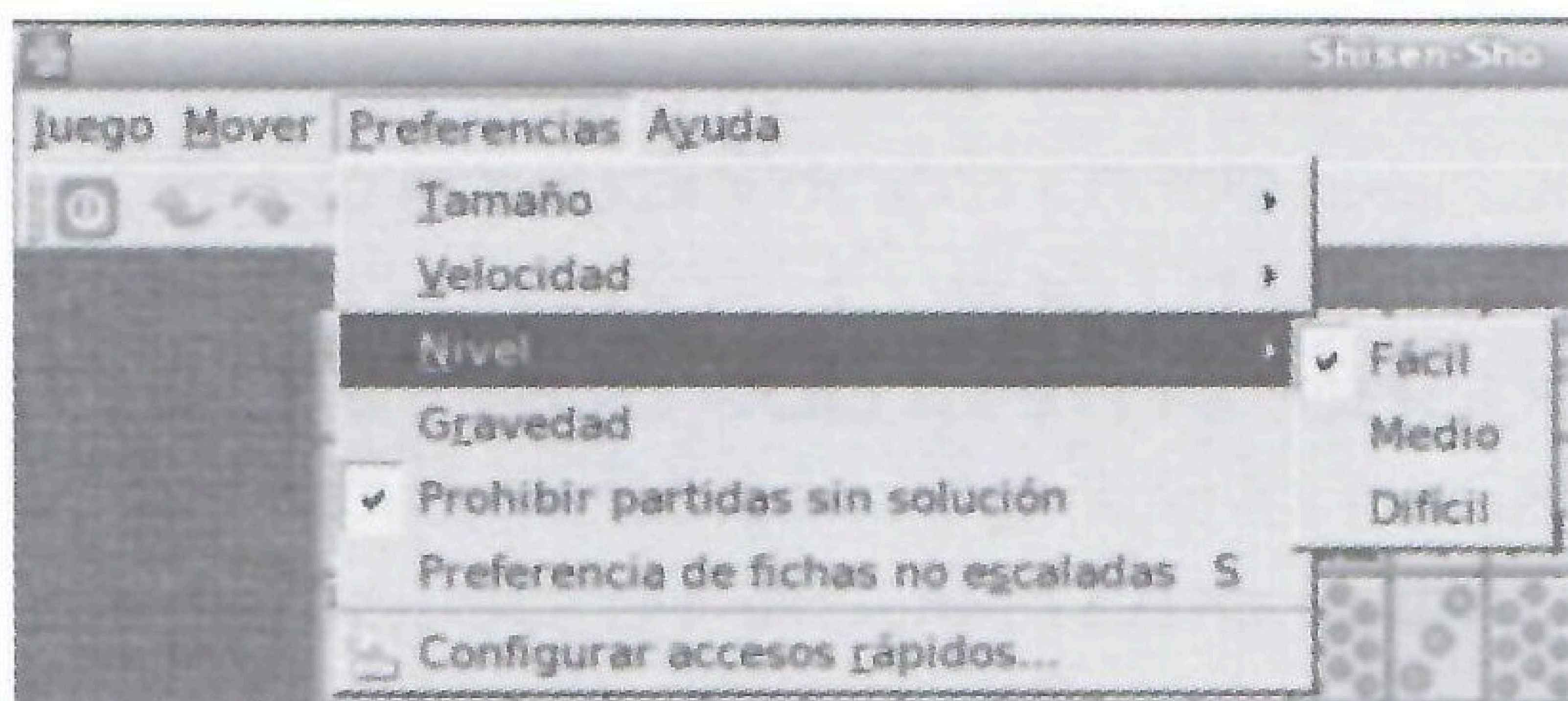
En todo momento se te informa de cuántas parejas posibles quedan, y también puedes saber si acabarás el juego quitando todas las fichas. Al pulsar con el botón derecho sobre una carta, se remarcan todas las parejas.

Ctrl + N	Nuevo juego
Ctrl + Z	Deshacer
Ctrl + Maysc + Z	Rehacer
H	Pista (aunque, entonces, el juego te llama tramposo —*Modo con trampas*—)

Personalizar

En *Preferencias | Tamaño*, podemos variar el mismo. A mayor tamaño, más fácil (menos piezas). A menor tamaño, más complicado, además de que llega un momento en que puedes perder la vista en el intento.

Con *Preferencias | Gravedad*, añadimos dificultad: al desaparecer una ficha, las superiores caen.



Valoración

No es sencillo y hay que darle muchas vueltas, pero te atrapa.

Características Técnicas

Gráficos

Es una buena reproducción del juego original.

Sonido

No tiene.

Jugabilidad

Hay tres niveles de dificultad, que se escogen en *Preferencias | Nivel*. Pero como hemos visto en *Personalizar*, podemos complicar las cosas o facilitarlas con el *Tamaño* y la *Gravedad*.

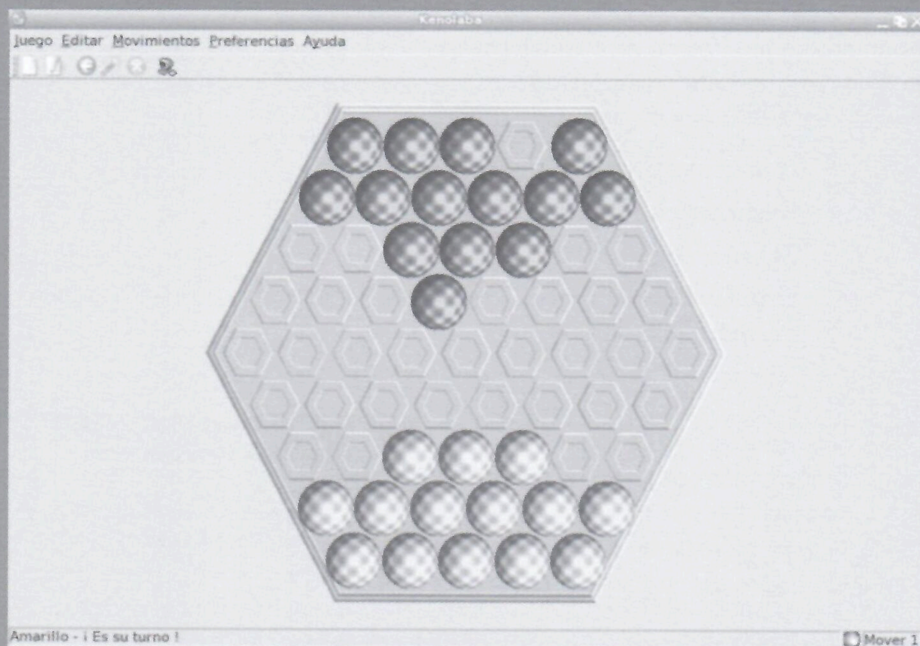
Duración

Algo más de veinte minutos; según nivel.

DESARROLLADO POR:

Autor: David Corrie y Mario Weilguni.
Correo: kde@daveorrie.com; mweilguni@sime.com
URL:Consulta en http://www.kde.org/kdegames/kde_boardgames.php

Kenolaba



Consiste en intentar empujar las fichas de tu contrincante para echarlas del tablero. Hay dos jugadores: tú que cuentas con catorce piezas rojas, y la máquina (o un jugador en red) que cuenta con otras tantas amarillas. Tú empiezas en el sur y tu oponente en el norte e iréis moviendo hasta que uno u otro hayáis empujado seis piezas enemigas fuera del tablero.

Útil para...

Demostrar fuerza de voluntad y resistencia ante la adversidad, reforzar la atención y modelar la voluntad.



Primeros Pasos...

Rojas siempre mueven primero.

Hay dos movimientos permitidos:

- *Normal:* Puedes mover una, dos o tres piezas tuyas en columna en una de las 6 direcciones (incluidos movimientos laterales). Presionas el botón izquierdo del ratón sobre la primera ficha que quieres mover: ésta cambia de aspecto y ya puedes arrastrala/as al sitio deseado. Si el movimiento es válido, el cursor cambiará a una flecha en esa dirección y todas las fichas del movimiento adquirirán el mismo aspecto.

  Para los movimientos laterales pulsa entre dos fichas adyacentes y arrastra; para tres presiona el botón central del ratón en la que esté en el centro (si está permitido, cambiarán de aspecto).

- *Empuje:* Puedes empujar un máximo de dos fichas rojas en frente de las tuyas si estas últimas (las amarillas) superan en número a las otras. Es decir, que con tres tuyas empujas una o dos adversarias; y con dos tuyas, una de tu oponente. Movimientos de empuje especial son los que echan fuera del tablero una ficha enemiga. Cuando has logrado seis expulsiones así, habrás ganado.

Características Técnicas

Gráficos

No brillan por su atractivo, pero son efectivos para jugar.

Sonido

No tiene.

Jugabilidad

En *Preferencias* | *Elegir* tipo de juego tienes niveles para poner a prueba tu habilidad.

Duración

Entre diez y quince minutos.

Personalizar

En *Preferencias* | *Configurar Kenolaba* tienes unos cuantos aspectos para ponerlos a tu gusto.

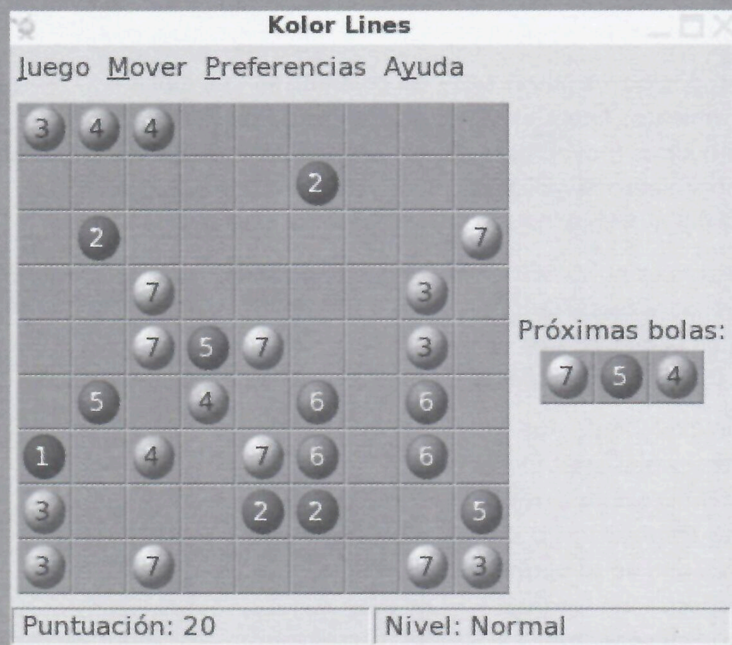
Valoración

Es un animado juego de mesa en el que, sin ejercer violencia, debes resistirte a que te expulsen. Con él hemos entrenado algunos de los autores de este manual, por no decir todos; pero no sirve para evitar que te echen de los respetables locales a los que solemos ir (o, más bien, donde solemos intentar entrar).

DESARROLLADO POR:

Autor: Josef Weidendorfer y Robert Williams.
URL: http://sunsite.bilkent.edu.tr/pub/linux/www.kde.org/documentation/es/games/kabalone/ Manual del autor para KAbalone -una variante de Kenolaba- versión 1.3

KLINES Kolor Lines



Juego, con un entorno gráfico agradable, cuyo objetivo es formar series de cinco bolas del mismo color en sentido vertical, horizontal o diagonal, distribuidas en un tablero. Las bolas se cambiarán de celda según el criterio del jugador, aunque siempre deberán tener huecos entre las demás bolas que permitan el recorrido de una celda a otra.

Útil para...

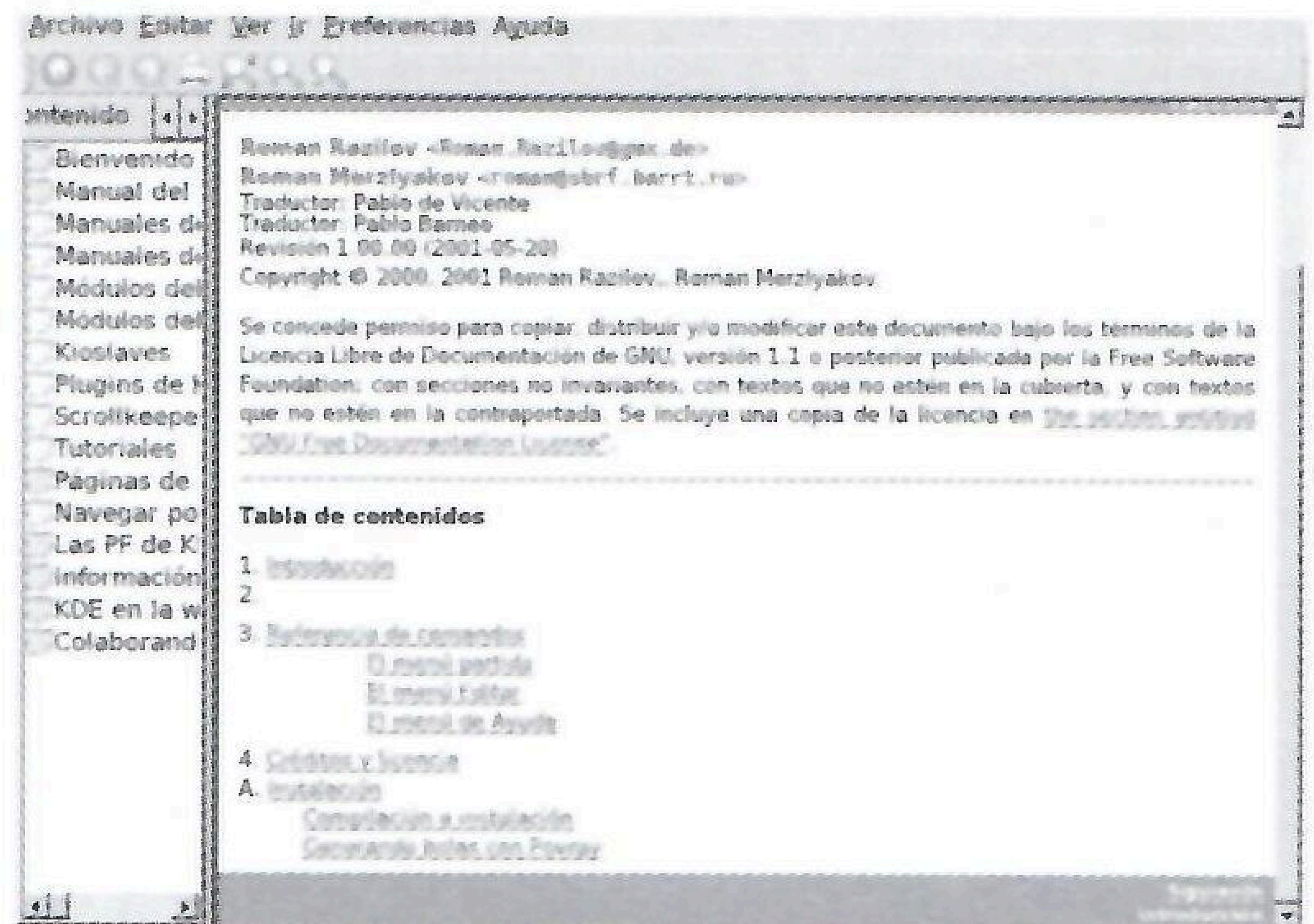
Todas las edades; se combina estrategia y sentido de la anticipación. Distinguir colores y números y localizarlos espacialmente.

Primeros Pasos...

Puede empezar a jugarse desde la pantalla de inicio, aunque será instructivo darle un repaso al manual que se ubica en la ventana de Ayuda: manual —traducido al español— breve pero suficiente, pues al juego no le hacen falta demasiadas instrucciones de uso. El juego comienza



cuando se señala con la punta del ratón alguna de las bolas que se visualizan en el tablero, para después seleccionar qué celda ocupará en su nueva posición; una vez que cambia de posición la bola seleccionada, aparecerán sobre el tablero 3 nuevas bolas, y se repetirá la acción anterior seleccionando bola y nueva ubicación. Para cambiar las bolas de una celda a otra deberá haber un recorrido posible entre una y otra celda sin que se interpongan las demás bolas que estén en ese momento en el tablero. Conforme se vayan construyendo series de cinco bolas del mismo color en sentido horizontal, vertical o diagonal, esas bolas desaparecerán y nos aportarán una puntuación.



Personalizar

Aunque es poco configurable, puede personalizarse abriendo la ventana *Preferencias* y elegir el nivel de dificultad (*Tipo de Juego*) con cinco posibilidades. También podemos señalar el que las bolas estén numeradas, y que las bolas que vayan a salir en el siguiente movimiento se muestren previamente o no. Pueden cambiarse los accesos rápidos que trae asignado el juego por defecto.

- *Control + H:* mostrar las mejores puntuaciones
- *Control + N:* juego nuevo
- *Control + Z:* deshacer movimiento
- *Control + Q:* salir del juego

Características Técnicas

Gráficos

Agradables, efectivos.

Sonido

Carece.

Jugabilidad

Buena, se entiende fácilmente, y se juega con interés desde el principio.

Duración

Depende del nivel, aunque entre cinco y diez minutos en un nivel medio.

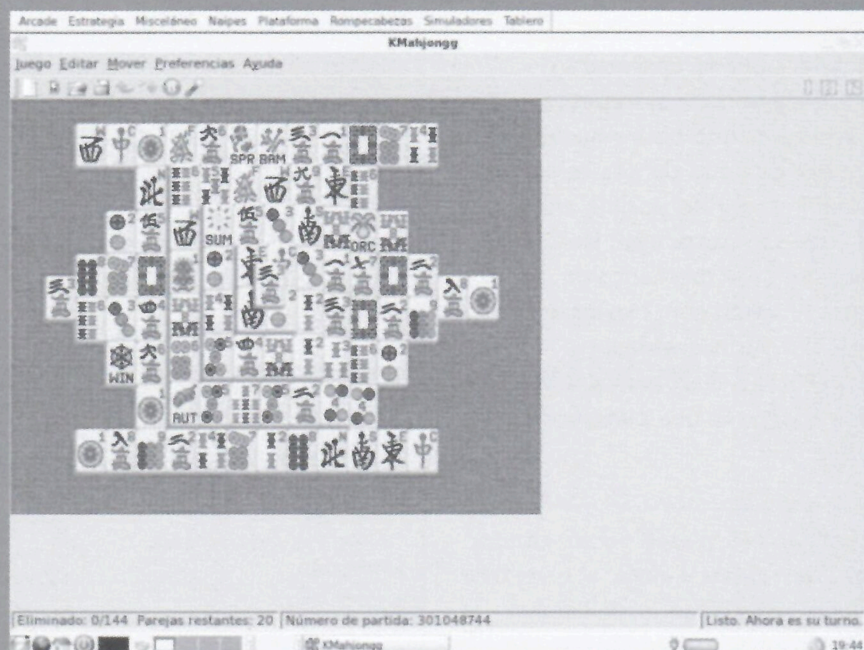
Valoración

Juego muy entretenido y de una más que aceptable calidad, con el que practicar la inteligencia abstracta, muy útil por su valor educativo. Jugar usando los niveles superiores de dificultad es un reto que cuesta su trabajo superar.

DESARROLLADO POR:

Autores: Roman Razilov y Roman Merzlyakov
Correo: roman.razilov@gmx.de y roman@sbrf.barrt.ru
URL: http://docs.kde.org/stable/en/kdegames/klines/

KMahjongg



Solitario de fichas, consistente en buscar parejas. Todas las fichas están boca arriba. Según nos acercamos al centro, están dispuestas en varios órdenes (unas encima de otras). La ayuda no funciona.

Útil para...

Desarrollar la retención y la percepción de detalles, aumentando la discriminación visual en combinación con la memoria inmediata. Y familiarizarse con los caracteres e imágenes chinos. Válido para cualquier edad, pero en especial niños y mayores.

Primeros Pasos...

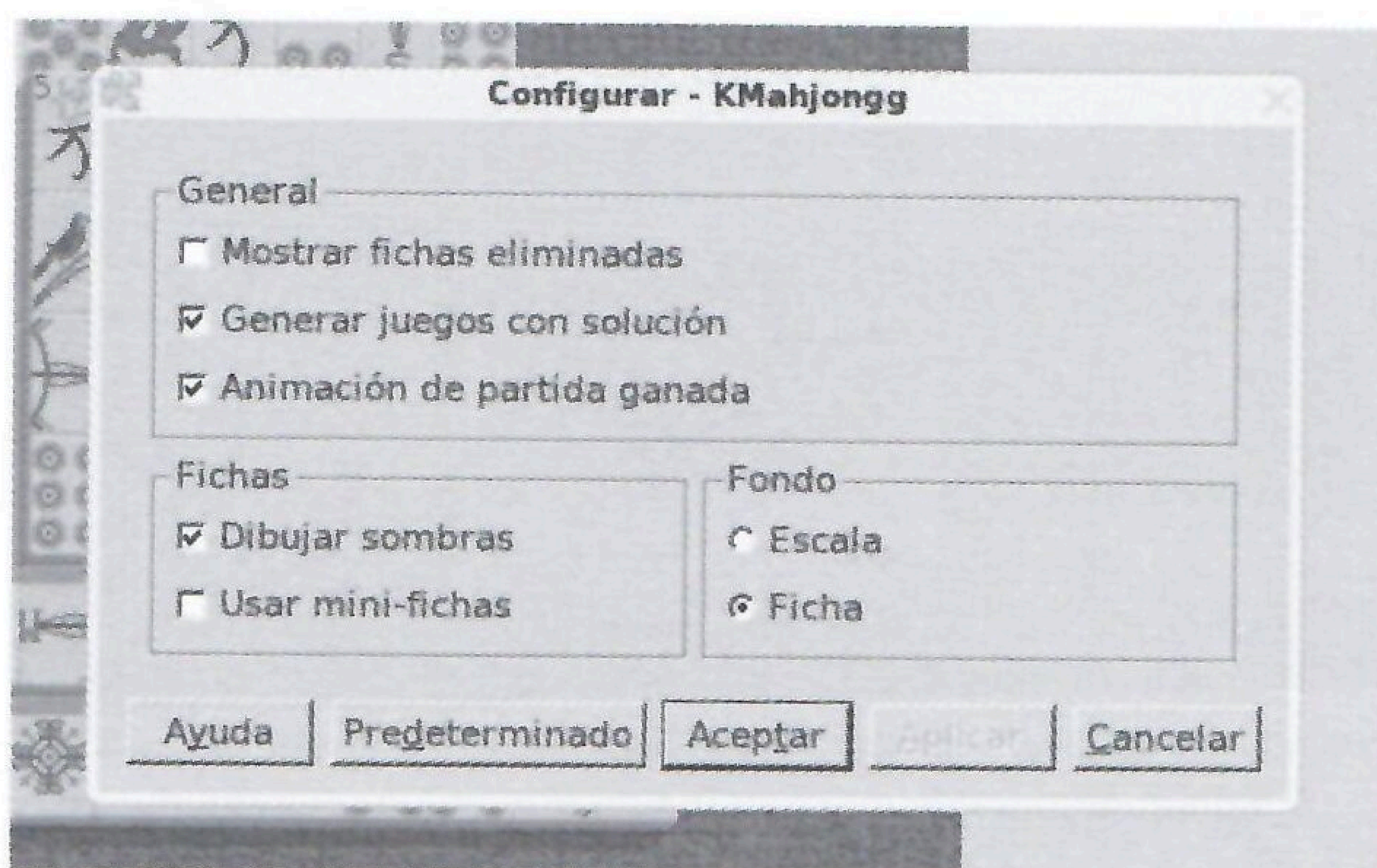
Hay que pulsar sobre una ficha y su pareja, para que vayan desapareciendo. El objetivo es dejar el tapete vacío. No se pueden quitar las que están pisadas por otras, o que no están



en los bordes. *Juego nuevo, Ctrl + N; Cargar juego, Ctrl + O; Reiniciar juego, F5.* El menú *Mover* te da varias opciones interesantes: deshacer movimientos (*Ctrl + Z*); ver cómo se resolvería (*D* o *Demostración*; hay que pulsar de nuevo para terminar con la ejemplificación). *Preferencias | Mostrar fichas emparejadas* ayuda mucho, y *Mover | Pista (H)*, también.

Personalizar

Hay dos temas distintos (tradicional y piratas); se accede a ellos con *Abrir tema.* Hay tres juegos de fichas (*Juego | Cargar juego de fichas*) y tres fondos distintos (*Juego | Cargar imagen de fondo*). El fondo se puede editar. Abrir diseño te permite cambiar la forma en que aparecen las fichas sobre el tablero: triángulo, pirámide, torre... En *Preferencias | Configurar KMahjongg* tenemos aún más opciones: *Mostrar fichas eliminadas, Usar mini-fichas...*



Características Técnicas

Gráficos

Sencillos a la par que vistosos.

Sonido

No tiene.

Jugabilidad

Adictivo, como los solitarios.

Duración

Entre veinte minutos y...

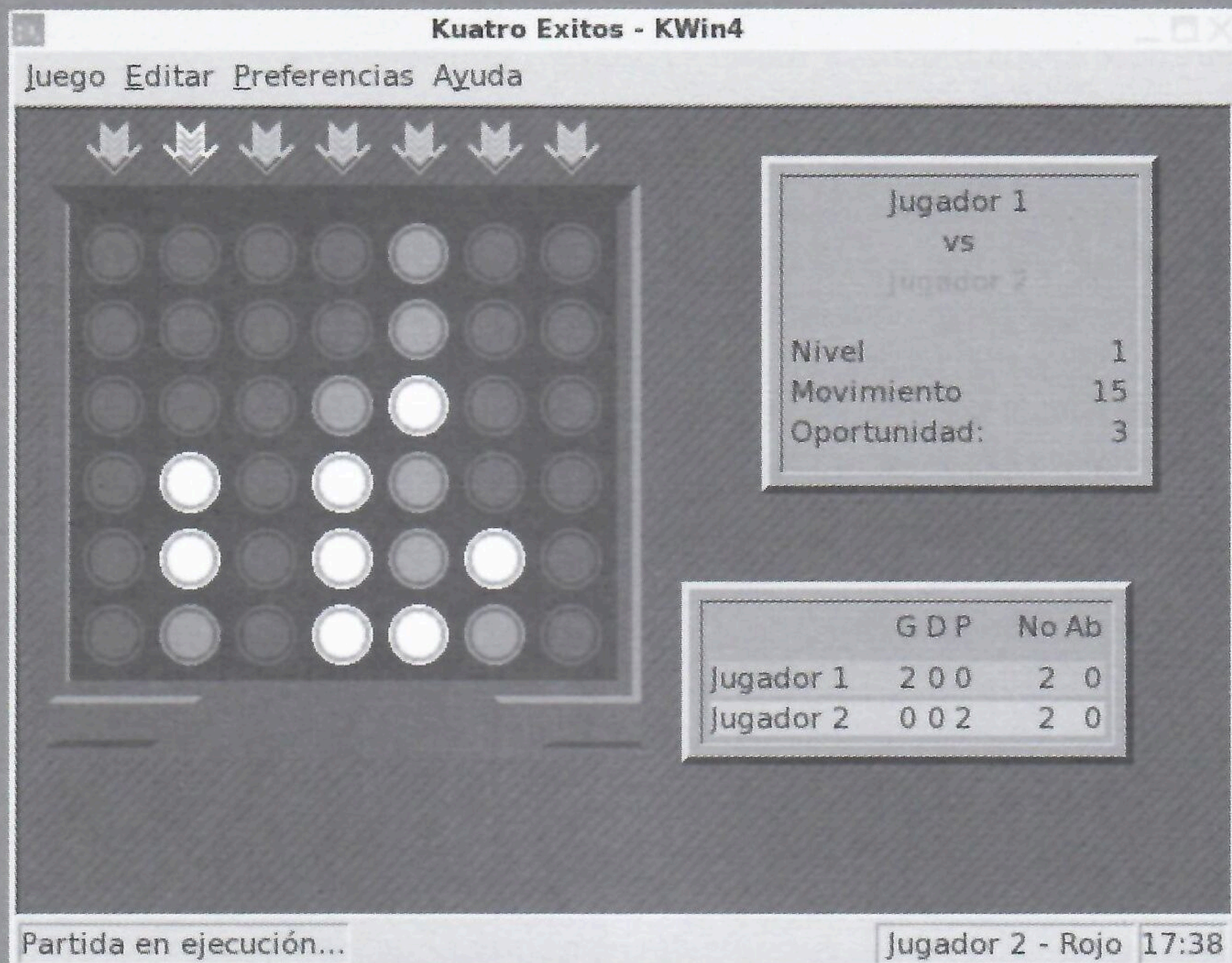
Valoración

Entretenido. No requiere conocimientos de ningún tipo y pueden jugar a él personas de cualquier edad.

DESARROLLADO POR:

Autor: Mathias Mueller, David Black, Michael Haertjens, Osvaldo Stark.
Correo: In5y158@public.uni-hamburg.de; david.black@lutris.com; mhaertjens@modusoperandi.com; starko@dnet.it
URL: http://www.kde.org/kdegames/kmahjongg/

KWIN4 - Kuatro Éxitos



Juego de inteligencia basado en el clásico "3 en raya", aunque en este caso sean cuatro las bolas que debemos alinear de forma vertical, horizontal o en diagonal; buena presentación sin apenas necesidad de configuración y entretenimiento garantizado, pudiendo jugar dos jugadores por ordenador o enfrentarse a varios jugadores a través de red.

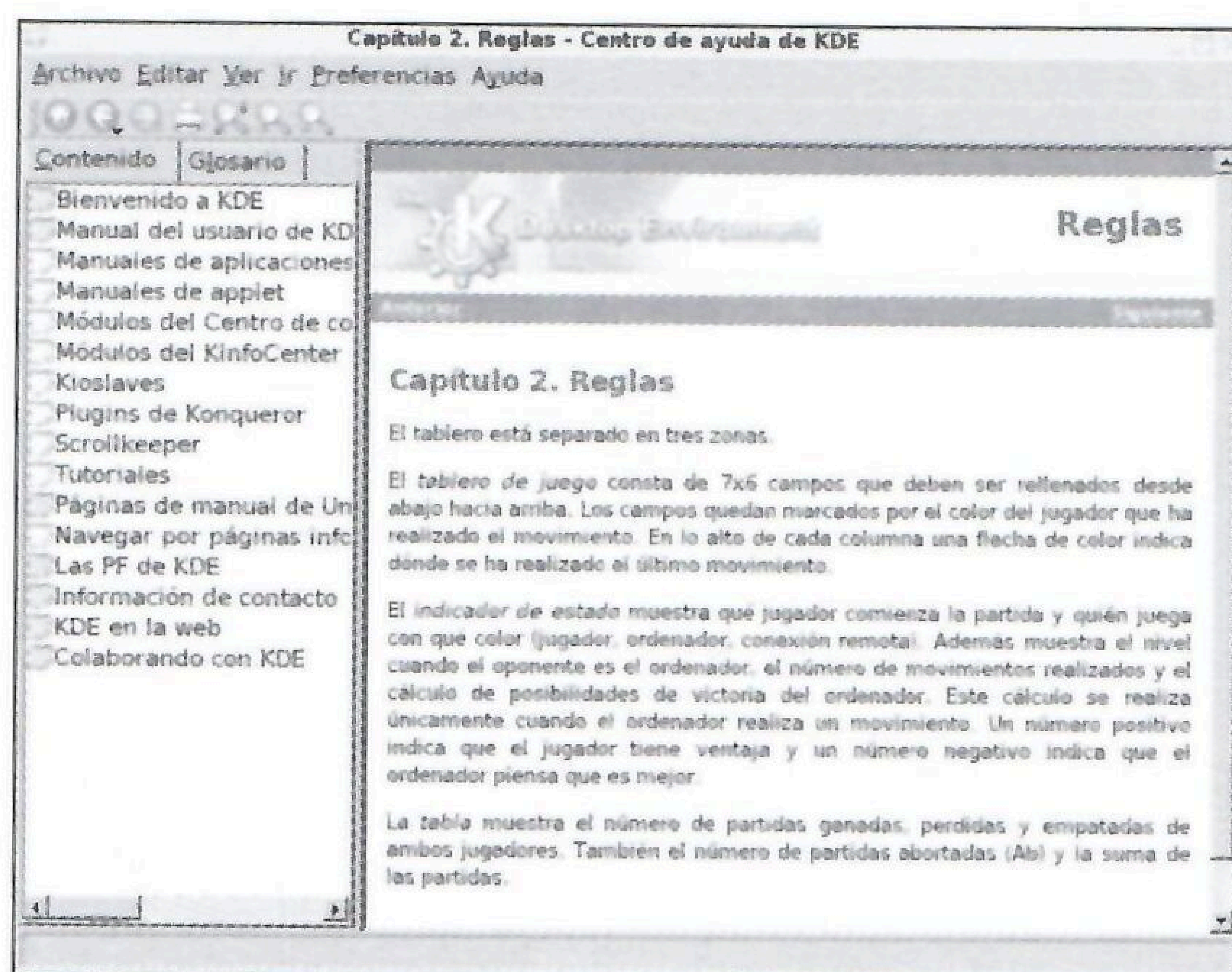
Útil para...

Todas las edades; se emplea la inteligencia abstracta mediante estrategias para construir con las bolas las filas, columnas o diagonales necesarias para ganar al ordenador o a otro/s jugador/es.



Primeros Pasos...

El juego, aunque no tiene apenas reglas, va acompañado de un manual sencillo y clarificador que podemos consultar en la ventana de *Ayuda*; en él encontraremos una introducción, las reglas, detalles para configurar conexiones remotas y las diferentes opciones de los menús (*Ayuda, Opciones, Editar, Juego*).



Características Técnicas

Gráficos

Sencillos y con agradables combinaciones cromáticas.

Sonido

Carece.

Jugabilidad

Buena; aún en los niveles de dificultad más bajos cuando nos enfrentamos al ordenador, éste juega sin piedad y cuando nos gana —situación con altas probabilidades de presentarse— nos provoca deseo de revancha y de continuar jugando.

Duración

De cinco a diez o más minutos según el nivel de dificultad elegido.

Personalizar

En la ventana *Preferencias* podemos asignar el color de las fichas de cada jugador, si los jugadores realizarán los movimientos con el ratón, el teclado, o si el otro jugador es el propio ordenador; podemos establecer el nivel de dificultad (del 1 al 9), cambiar nombres y configurar accesos rápidos (por defecto se han asignado *Ctrl + N* a *Juego Nuevo*, *Mayúsculas + F1* a *¿Qué Es Esto?*, *Ctrl + Mayúsculas + Z* a *Rehacer*, y *Ctrl + Q* a *Salir*).

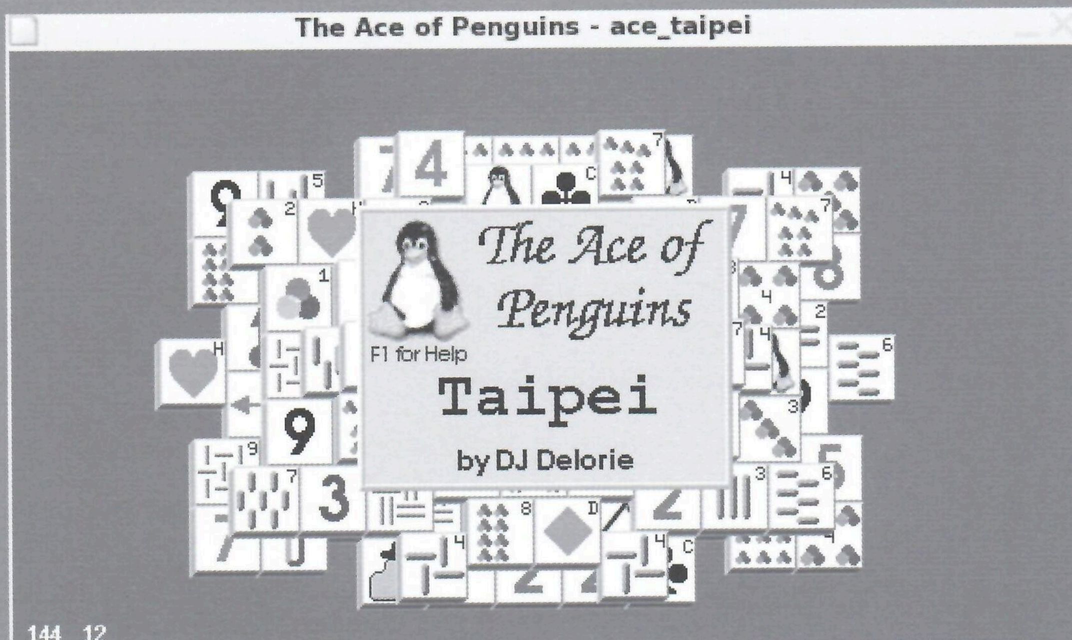
Valoración

Juego recomendable por su sencillez y eficacia para desarrollar estrategias inteligentes libres de influencias culturales, con pocas instrucciones, por lo que puede incluso ser utilizado por sujetos con bajos niveles de instrucción, aunque su amplia gama de niveles de dificultad lo hace interesante también para sujetos de cualquier nivel cultural y cognitivo.

DESARROLLADO POR:

Autor: Martin Heni 1995-2002
Correo: martin@heni-online.de
URL: http://docs.kde.org/stable/en/kdegames/kwin4/index.html

Taipei



Juego de la serie The Ace of Penguins del prolífico DJ Delorie, cuyo objetivo es eliminar del tablero verde una serie de cartas o losetas; cada carta tiene su pareja idéntica que debe ser localizada para ser eliminadas ambas y que desaparezcan del tablero, concluyendo la partida cuando no quedan cartas sobre él.

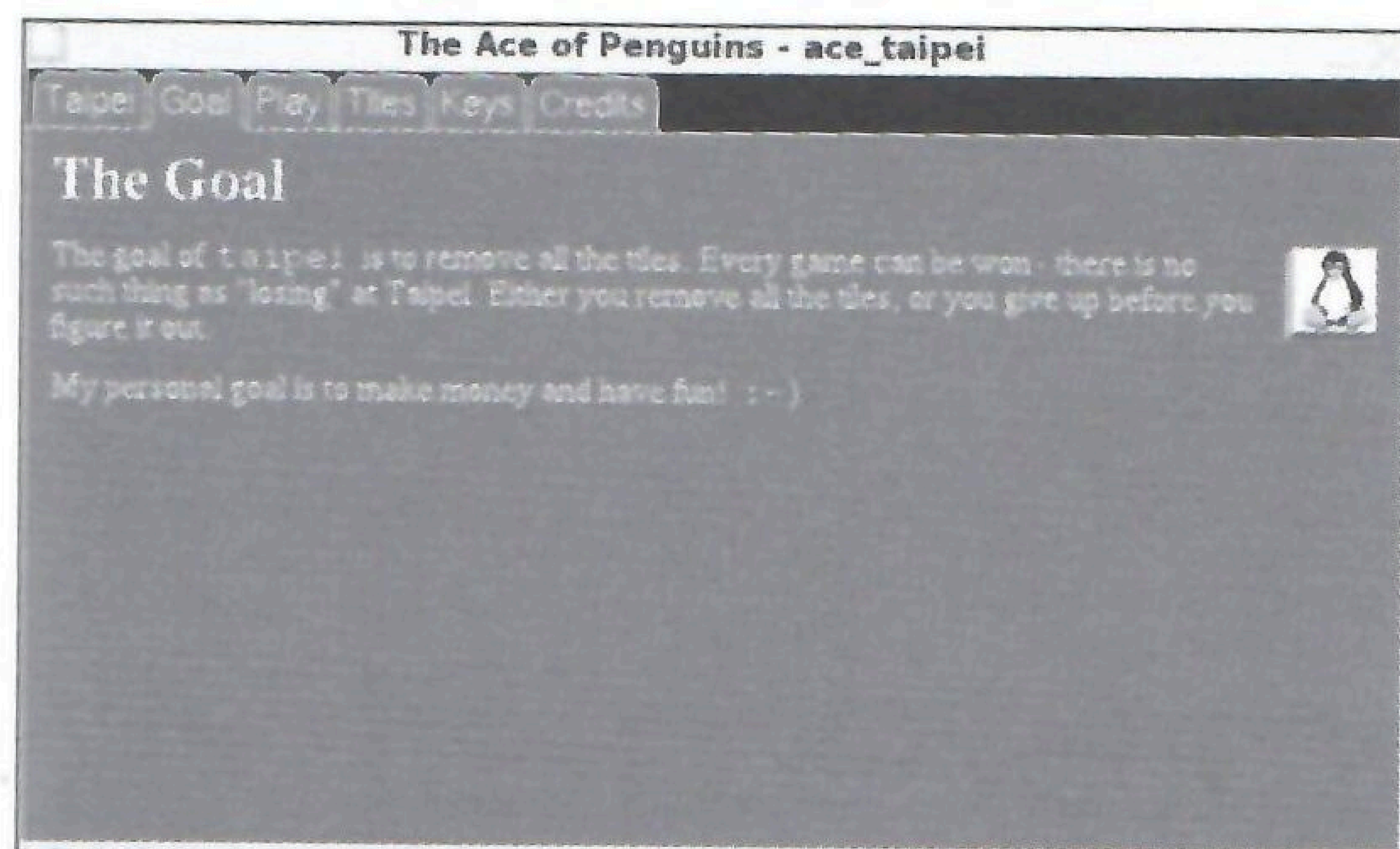
Útil para...

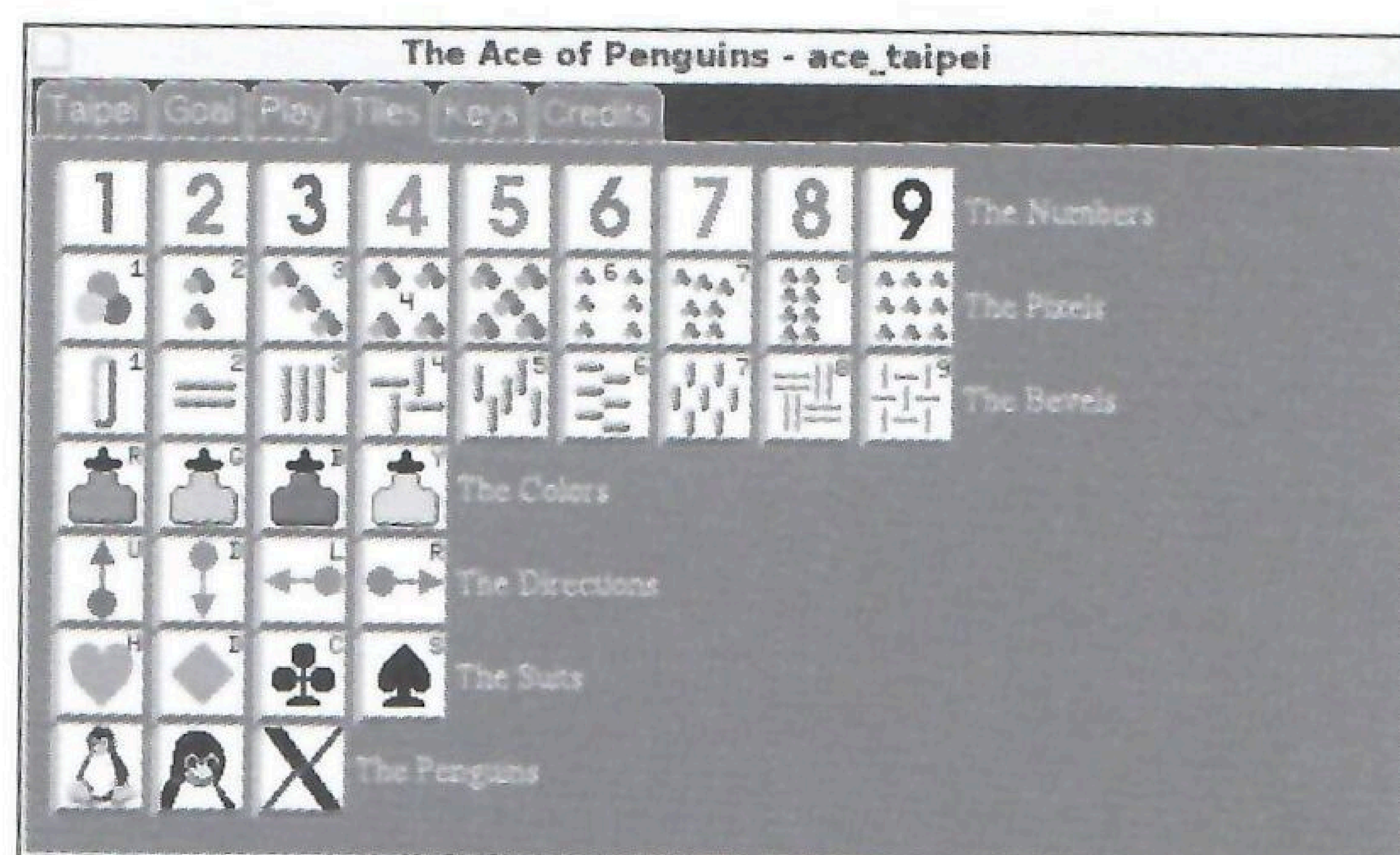
Todas las edades, trabajándose la discriminación visual de detalles gráficos.

Primeros Pasos...

Mediante la tecla *F1* accedemos al menú *Ayuda* y a través de una serie de pestañas se nos indicará:







- *Objetivo del juego:* eliminar las cartas del tablero .
- *Cómo Jugar:* eliminación por parejas de cartas idénticas.
- *Tipos de Cartas:* números, colores, direcciones, figuras, puntos, etc.
- *Teclas:* del 1 al 9 nos mostrarán deferentes formas de amontonar las cartas (standard, puente, castillo, cubo, pirámide, espiral, etc.); las teclas *R* y *J* nos darán acceso a partidas accesibles para los más pequeños, con niveles de dificultad bajos. Para salir del juego pulsaremos la tecla *Q* o bien *Ctrl + C*, y si queremos reiniciar el juego utilizaremos *F2*.

Personalizar

Podemos elegir alguna de las diez formas en que se realizan los montones de cartas o losetas, o el nivel de dificultad más básico para niños.

Características Técnicas

Gráficos

Muy básico aunque suficiente.

Sonido

Carece.

Jugabilidad

Buena, muy entretenido, aunque algo mecánico.

Duración

Diez minutos aproximadamente.

Valoración

No es un juego de desarrollo intelectivo, aunque sí puede utilizarse para trabajar la discriminación visual fina de detalles (formas, colores, números, etc.) con gran trabajo de la visión, por lo que no conviene dedicarle mucha atención continuada, pues aparecería la fatiga.

DESARROLLADO POR:

Autor: DJ Delorie
Correo: dj@delorie.com
URL: http://www.delorie.com

Misceláneo



Amor



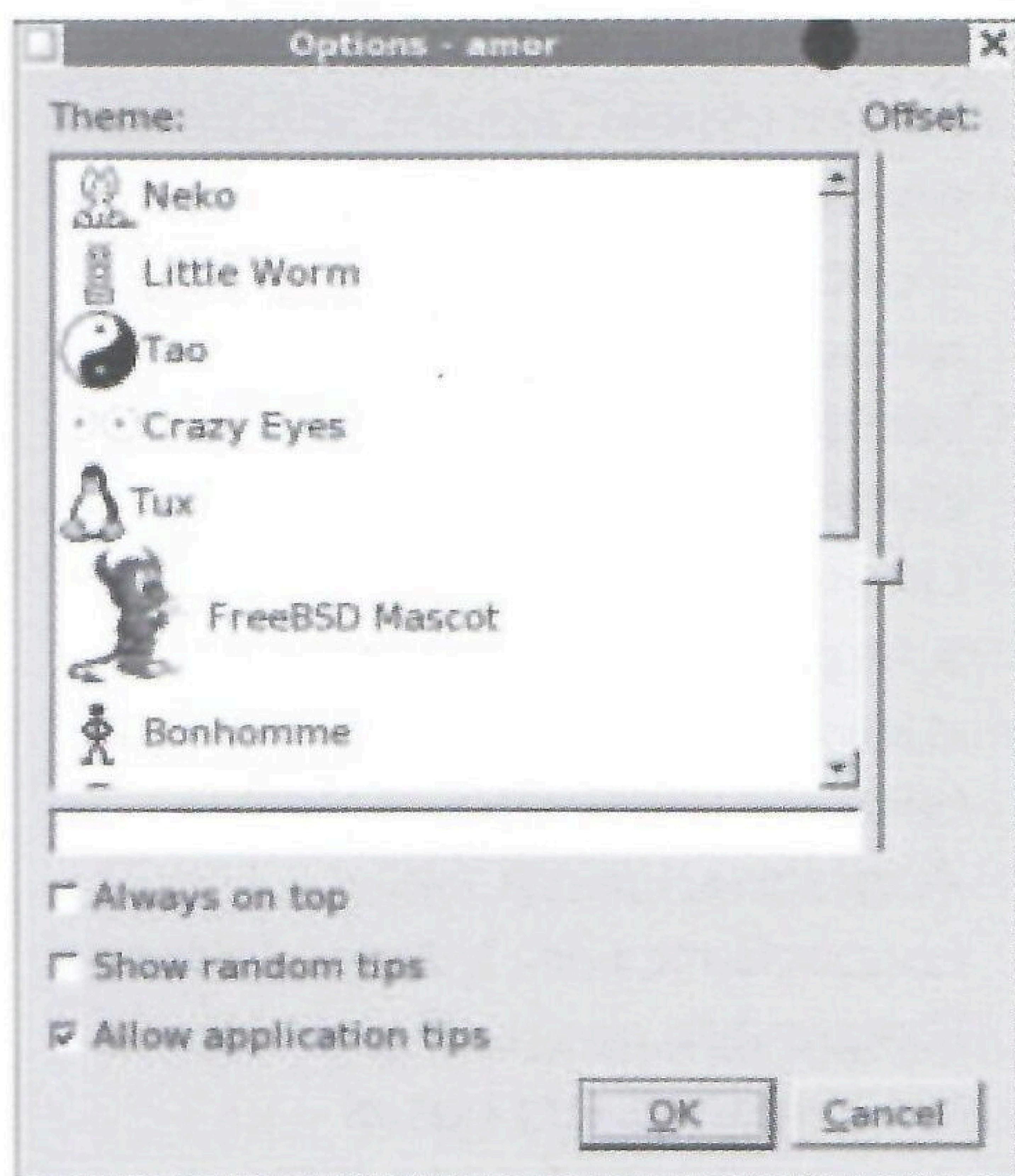
Se trata de un icono configurable que merodea por la barra de título de la aplicación activa o por la barra de estado del escritorio. Parpadea, sonríe, se transforma...aleatoriamente.

Existe un inicio de manual en español en *http://docs.kde.org/es/HEAD/kdetoys/amor*

Útil para...

Es una herramienta de escritorio válida para todo tipo de usuarios.





Primeros Pasos...

En Linex se entra por *Menú Debian/Juegos/Juguetes/*. Aparecerá un icono móvil en el escritorio con forma de emoticon. Este icono está siempre en la ventana activa (o en la barra de estado si no existe ninguna aplicación en ejecución).

Para salir, picar con botón derecho sobre él y seleccionar *Quit*.

Personalizar

Con botón derecho se accede a las opciones de configuración suguientes: En *Themes* se puede cambiar la imagen del icono entre 11 posibles. Seleccionar:

- *Always on Top* supone que el icono se mueve siempre sobre la línea de títulos
- *Show random tips* hace que muestre consejos aleatorios acerca del sistema operativo
- *Show aplications tips* muestra también consejos aleatorios acerca la aplicación que se encuentre activa

Existe una barra de desplazamiento que permite configurar la distancia del icono a la barra de títulos de la ventana activa en la que se encuentra.

Valoración

Juego instrumental de escritorio muy básico, es un divertido compañero que a modo del loro en el hombro del pirata acompaña al usuario del ordenador en todos sus procesos, con el consumo consecuente de recursos del ordenador.

Características Técnicas

Gráficos

Tiene un nivel de iconos 2D muy básico.

Sonido

No tiene.

Jugabilidad

No es propiamente un juego, se trata más bien de un icono animado que juega con el usuario haciéndole compañía.

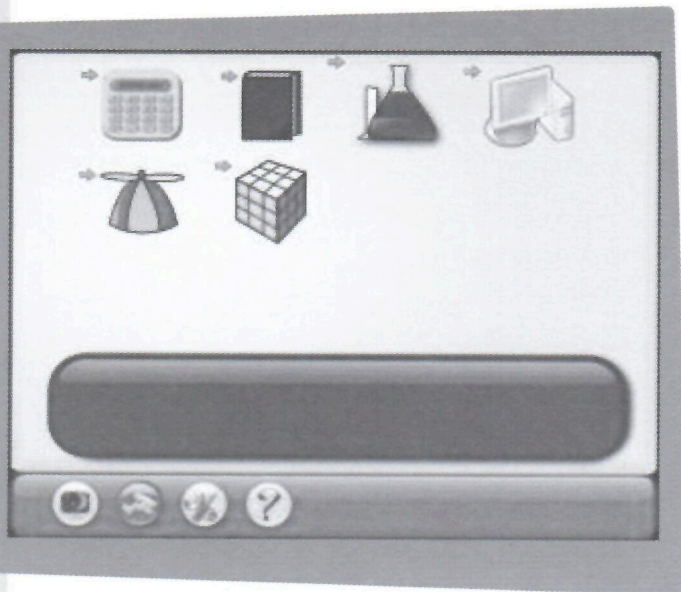
Duración

Las opciones modificables de Amor se gestionan inmediatamente. Está siempre activo mientras no se descargue.

DESARROLLADO POR:

Autor: Amor es parte del paquete kdetoys mantenido por KDE
Correo: http://www.kde.org/contact/
URL: http://docs.kde.org/es/

Gcompris



Es un paquete multimedia válido para trabajar y/o reforzar conocimientos propios de 2 a 10 años de edad. Presenta una colección de juegos que incorpora ejercicios clasificados temáticamente como: Álgebra, Lectura, Experiencias, Informática, Recreativos, y Ejercicios de Tablero. En total presenta más de 50 actividades.

En GNULinEx se entra por *Menú Debian/Aplicaciones/Educación/* ó por *Aplicaciones/Juegos.* También está incorporado en Pequelin, *http://www.pequelin.org/tikiwiki_1.7.2/tiki-view_articles.php*, una metadistribución educativa que cuenta con la colaboración, entre otras, de Hispalinux, Proyecto Debian y Free Software Foundation.

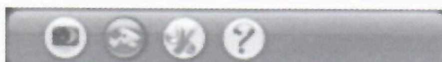
- Incluye GCompris Editor, donde es posible editar información detallada de cada una de las actividades. A GCompris Editor se accede en GNULinEx: *Menú Debian/Aplicaciones/Educación/ ó Aplicaciones/Juegos/*

Útil para...

Desarrollar conceptos propios de las etapas educativas Infantil y Primaria pertenecientes a los ámbitos citados.

Primeros Pasos...

GCompris presenta una barra de navegación de cuatro botones:





- *Salir* | *Información Acerca de.* | *Opciones de configuración* (idioma, tamaño, resolución, activar música, efectos, temporizador, seleccionar fondo y filtros) | *Menú Principal* (prerequisitos, declaración de objetivos y manual en inglés).

Incorpora:

- Ejercicios de **Álgebra**, como: *Cuenta los elementos, Dinero, Tabla de doble entrada, Equilibra las balanzas, Encuentra las operaciones correctas...*
- Ejercicios de **Lectura**, como *Nombre de la imagen, Ejercicios de lectura vertical, Ejercicios de lectura horizontal, Ejercicios de lectura, La letra que falta, Clic en una letra...*
- Ejercicios de **Experiencias**, como *Aprendiendo el ciclo del agua, Pilote un submarino, Salto del paracaidista, Algoritmo, Melodía, Hexágono, Opera una esclusa...*
- Ejercicios de **Informática**, como *Sacar la tubería, Enviar la bola a Tux, Letras sencillas, Mueve el ratón, El juego de los billares, Números con dados, Palabras que caen, Asociaciones de formas, Elementos a asociar...*
- Ejercicios **Recreativos**, como: *Actividades de colores, Chronos, Herramienta de dibujo, Encuentra tus manos izquierda y derecha, Aprendiendo la hora, Laberinto 3D, Crear una animación...*
- Ejercicios de **Tablero**, como: *Practica el ajedrez, Juego de puzzle, Arma el rompecabezas, Vía de trenes, El juego de los quince...*

Personalizar

En *Opciones de configuración*: idioma, tamaño, resolución, activar música, efectos, temporizador, seleccionar fondo y filtros

Características Técnicas

Gráficos

A nivel 2D se consigue una presentación de calidad y adecuada al usuario.

Sonido

Ejecución de los ficheros de sonido que se hayan cargado, como tales son configurables, modificables...

Jugabilidad

Su manejo es bastante intuitivo, el usuario puede navegar de unas actividades a otras sin dificultad, tanto desde dentyro de una categoría como entre categorías.

Duración

La aplicación responde a los requerimientos del usuario a un ritmo muy adecuado. Por otra parte las actividades permiten una ejecución totalmente autónoma, por lo que el tiempo de utilización es muy fácil de fragmentar..

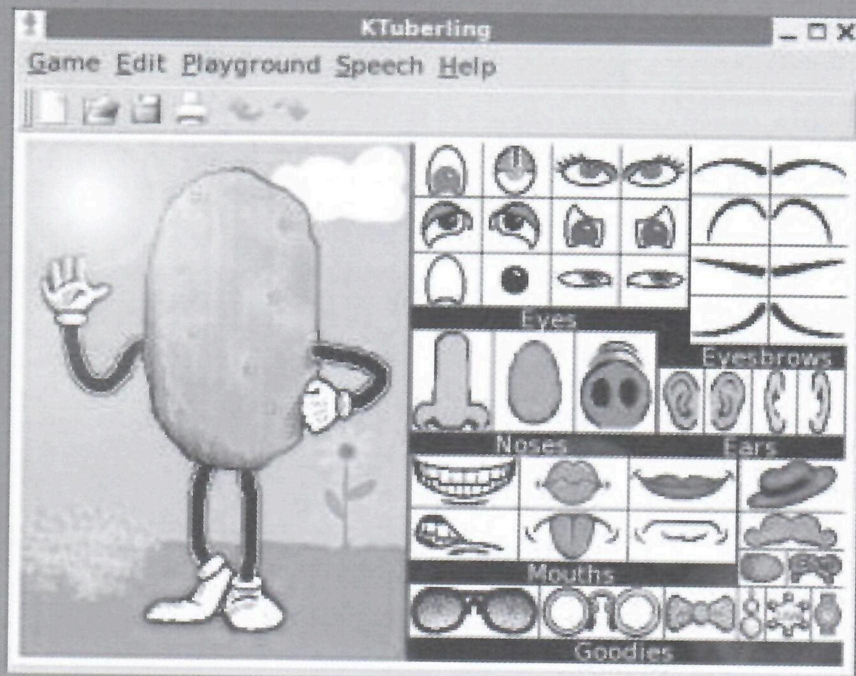
Valoración

Por tratarse de una gran cantidad de actividades educativas diferentes es fácil encontrar conocimientos que se pretendan reforzar. Su construcción modular permite un uso parcial y adaptado a la necesidad del momento y por otra parte facilita que otros desarrolladores incorporen actividades...

DESARROLLADO POR:

Autor: Bruno Coudoin y otros, traducido por Pablo G. del Campo.
Correo: bcoudoin.coudoin@free.fr
URL: http://www.ofset.org/gcompris/, http://gcompris.free.fr/

Kde Potato Guy



El célebre Potato se presta aquí a cambiar su imagen a cambio de que el usuario aprenda idiomas. Se dispone de un editor que permite modificar la apariencia de Potato a voluntad, para ello existe una biblioteca de elementos visuales que se pueden ir incorporando a su apariencia a la vez que se da a conocer su fonética. También se puede trabajar sobre la imagen del conocido pingüino de Linux o sobre un acuario.

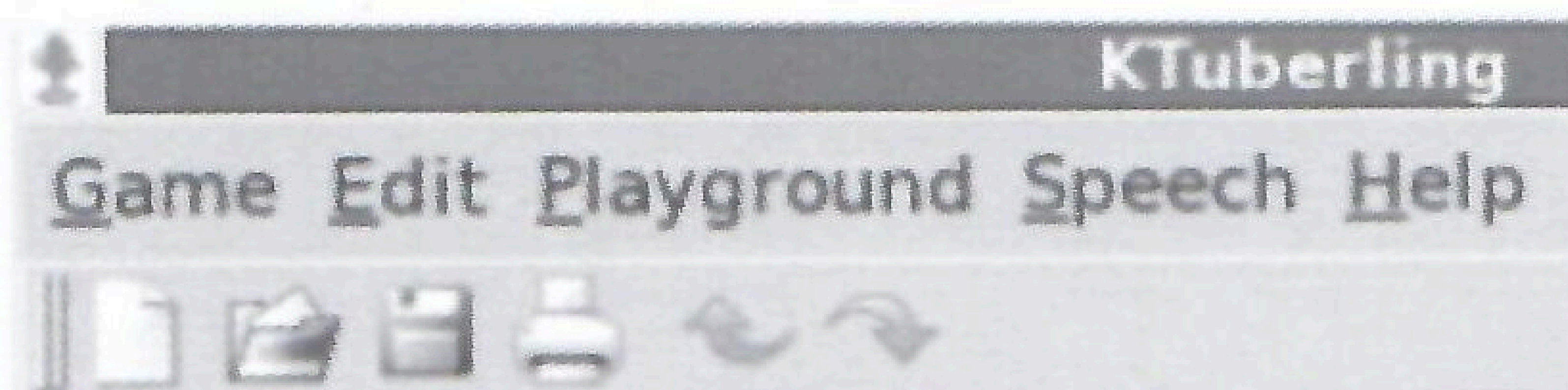
Útil para...

Practicar una muestra del sonido de unos pocos vocablos en una docena de idiomas en Educación Infantil.

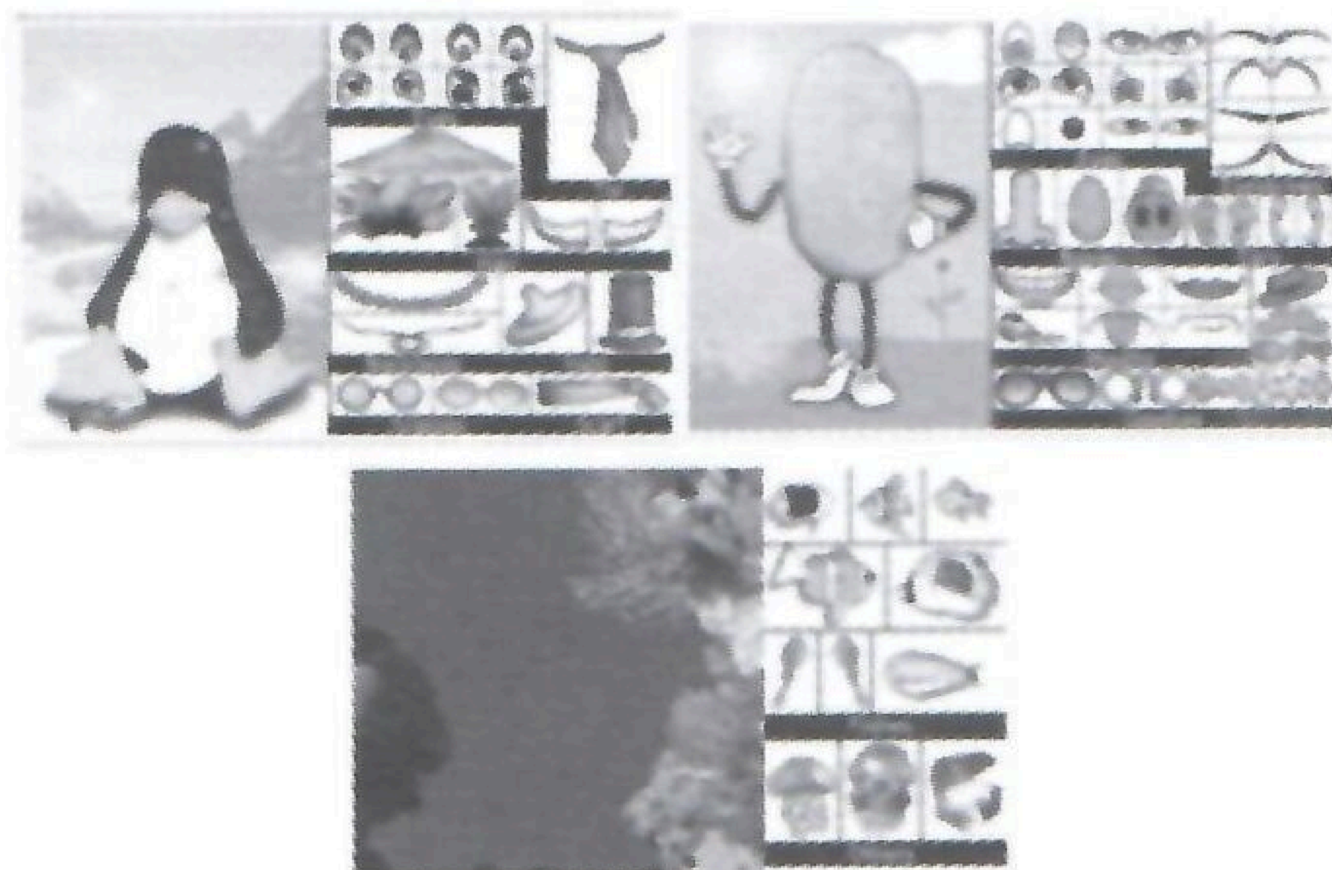


Primeros Pasos...

Aunque se puede maximizar la pantalla, la superficie de trabajo no se amplía. Las opciones son:



- *Game* permite abrir un nuevo ejercicio, cargar, salvar, exportar (xpm, jpg, png ó bmp), imprimir y salir.
- *Edit* contiene hacer, deshacer y copiar.
- *Speech* selecciona el idioma en el que se van a reproducir las palabras.
- *Help* incorpora lo habitual, y:
- *Playground* modifica la plantilla que se está cambiando, hay 3 posibilidades:



Características Técnicas

Gráficos

El nivel gráfico es apropiado para Primaria, siendo un poco deficiente la calidad expresiva de las imágenes.

Sonido

Imprescindible para su faceta pedagógica, pero no para su empleo como puro entretenimiento.

Jugabilidad

Enormemente sencillo, engancha fácilmente a los niños.

Duración

Una primera ejecución del vocabulario se consigue en pocos minutos, el interés está en la repetición... No es frecuente una utilización continuada por más de 15 minutos.

En GNULinEx se entra por *Ejecutar una Aplicación* y teclear *ktuberling*.

Personalizar

No presenta opciones para ello.

Valoración

Amparándose en el juego (las mil caras de Potato) el usuario escucha una y otra vez el sonido que corresponde a cada objeto utilizado, su validez es incuestionable. Su limitación principal es el pequeño tamaño de la biblioteca de objetos.

DESARROLLADO POR:

Autor: Eric Bischoff y John Calhoun. Correo:e.bischoff@noos.fr
URL: Ktuberling es parte del paquete kdegames mantenido por KDE (http://docs.kde.org/es/)

Kodometer



Mide el recorrido realizado por el ratón a lo largo del escritorio: Sigue la pista al movimiento de éste y calcula el total de la trayectoria realizada desde que se inicia el programa en pulgadas, pies y millas o en centímetros, metros y kilómetros. Presenta dos mediciones: Odometer informa de la distancia recorrida por el ratón desde que se inició Kodo, y Tripometer, que muestra la distancia desde la última vez que se detuvo el ratón (esta función no parece funcionar bien).

Existe un manual en español en *http://docs.kde.org/es/HEAD/kdetoys/kodo/*

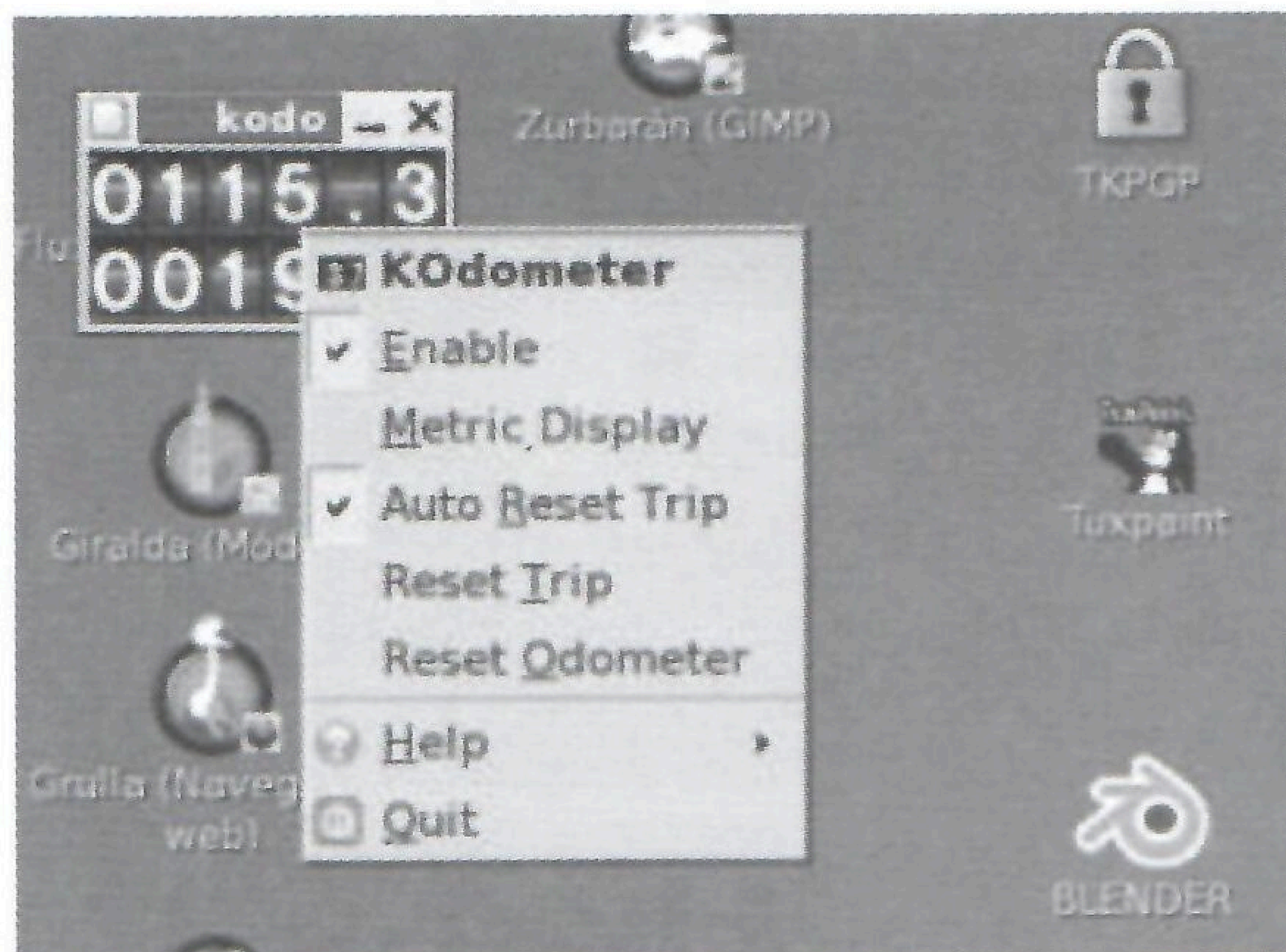
Útil para...

Es una herramienta de escritorio de poca utilidad, permite comparar magnitudes, saber si ya es hora de apagar el ordenador...

Primeros Pasos...

Aparece en alguna parte del escritorio una pequeña ventana que muestra el doble contador. Con botón izquierdo sobre la ventana se accede a las opciones de configuración:





- *Help:* nos muestra información acerca de Kodo.
- *Quit:* cierra la aplicación.

En GNULinEx se entra por *Inicio/Ejecutar un programa*, teclear *kodo*.

Personalizar

No hay opciones, a excepción de *Metric Display*.

Valoración

Juego instrumental de escritorio muy básico, puede usarse para medir distancias, o realizar comparaciones entre mediciones...

- *Enable:* Desactiva el contador, seguirá desactivado hasta que se vuelva a picar.
- *Metric Display:* Activa las unidades de medición métricas (sustituyendo a las unidades anglosajonas).
- *Auto Reset Trip:* Hace que *Tripometer* se ponga en 0 cada vez que se ejecute la aplicación.
- *Reset Trip:* Da a *Tripometer* el valor 0.
- *Reset Odometer:* Da a *Odometer* el valor de 0.

Características Técnicas

Gráficos

Tiene un nivel muy básico, es sencillamente el visor de un contador.

Sonido

Sin sonido.

Jugabilidad

Su manejo es muy fácil para cualquier tipo de usuario.

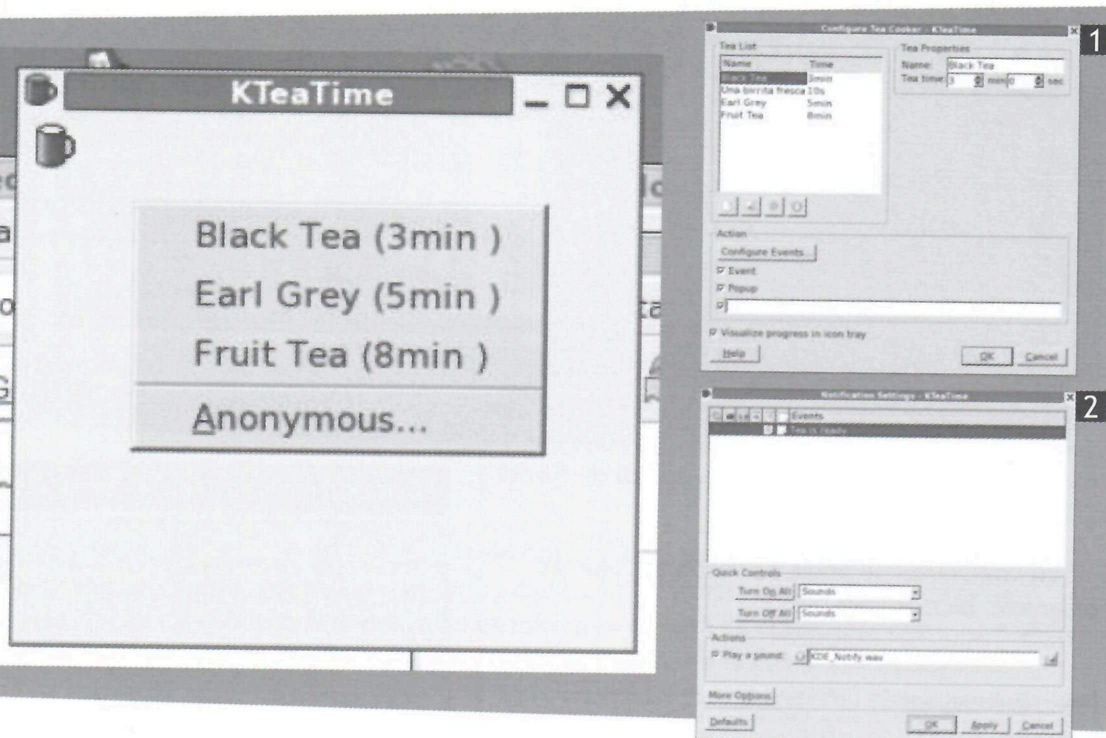
Duración

Tanto como interés tenga el usuario por medir la trayectoria de su ratón a lo largo de la pantalla.

DESARROLLADO POR:

Autor: Frank Börner.
Correo: f.boerner@selflinux.org
URL: Kodo es parte del paquete kdetoys mantenido por KDE (http://docs.kde.org/es/)

Kteatime



Actúa a modo de cronómetro mostrando un mensaje, ejecutando un programa, reproduciendo un sonido, etc. según se haya configurado. Despliega un icono dimensionable en el escritorio, muy pequeño al principio. Inicialmente viene configurado de modo que al picar en el programa (cuando se ha puesto a calentar el agua) se activa el cronómetro en la opción de avisar de un modo u otro de que el té está preparado. Evidentemente puede usarse para otras muchas cosas: para que suene la Traviata cuando el cordero al horno esté listo...

Existe un manual en español en *http://docs.kde.org/es/HEAD/kdetoys/kteatime*

Útil para...

Es una herramienta válida para todo tipo de usuarios y niveles de enseñanza: su empleo como cronómetro permite lanzar procesos como mensajes de aviso, reproducción de un sonido, ejecución de un programa, visualizar un error, etc.



Primeros Pasos...

Aparecen un icono en la parte superior izquierda del escritorio y otro que muestra una taza de té en la barra de estado. Con botón derecho sobre la taza de té se accede a las opciones de configuración 1.

- En *Tea Properties* se configura el tipo de té y el tiempo que requiere.
- En *Tea List* aparece la lista de tés ya configurados.

  Los botones inferiores sirven para modificar, borrar o añadir un elemento a la lista.

- En *Action* se puede:
  - Seleccionar un evento y configurarle 2: Como se muestra en la imagen, en eventos podemos configurar mediante los iconos superiores: ejecución de un programa, aparición de un mensaje en una ventana, visualizar un error, escribir en un fichero de bitácora, reproducir un sonido o mostrar un aviso en la barra de tareas.

    Se puede seleccionar la ejecución de un sonido etc al activarse o desactivarse Kteatime. En *Action* se elige el fichero de sonido que se reproduce si así se ha indicado. *More Options* es redundante, despliega las opciones indicadas en la ventana superior.
  - Seleccionar una ventana de aviso.
  - Seleccionar la ejecución de un comando, como la ejecución de un programa.

En GNULinEx se entra por *Menú Debian/Juegos/Juguetes.*

Personalizar

Todo el juego es configurable, como se explica en *Primeros pasos.*

Valoración

Juego instrumental de escritorio muy básico, las mentes metódicas encuentran aquí el más fiel mayordomo inglés.

Características Técnicas

Gráficos

Tiene un nivel de iconos 2D muy básico, y las ventanas también.

Sonido

Ejecución de los ficheros de sonido que se hayan cargado, como tales son configurables, modificables...

Jugabilidad

No es propiamente un juego, en cualquier caso sus opciones de configuración permiten usos muy variados. Su manejo es muy sencillo para cualquier tipo de usuario.

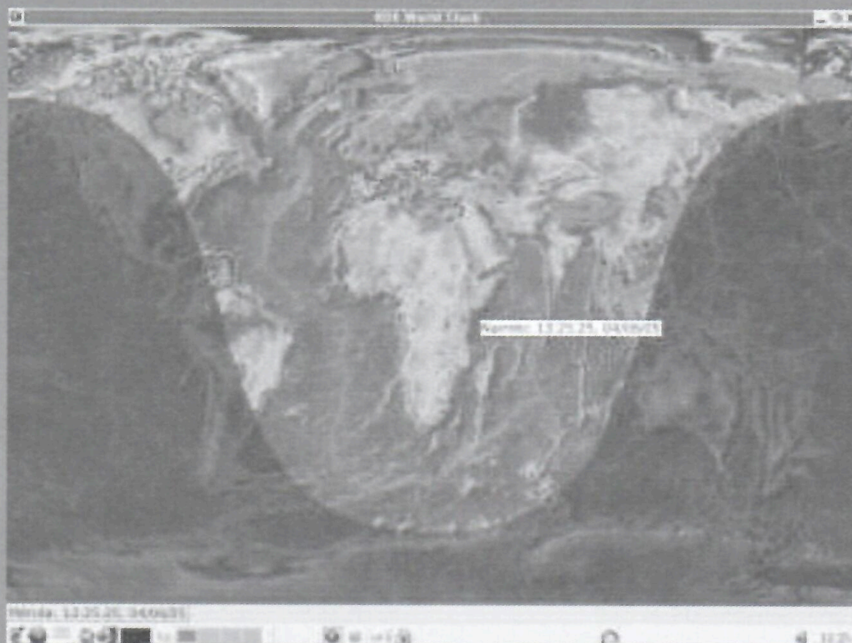
Duración

Sin interés, añadir una opción determinada en Kteatime es cuestión de minutos.

DESARROLLADO POR:

Autor: Norbert Weuster. Correo: weuster@etecs6.uni-duisburg.de
URL: Kteatime es parte del paquete kdetoys mantenido por KDE (http://docs.kde.org/es/)

Kworldclock



Muestra un mapa del mundo con representación del relieve terrestre y marino en el que se puede visualizar la hora actual en las distintas capitales del mundo y el soleamiento. Es posible incorporar ciudades.

Existe un inicio de manual en español en *http://docs.kde.org/es/HEAD/kdetoys/kworldclock*. También un manual completo en inglés en *http://docs.kde.org/en/3.4/kdetoys/kworldclock*

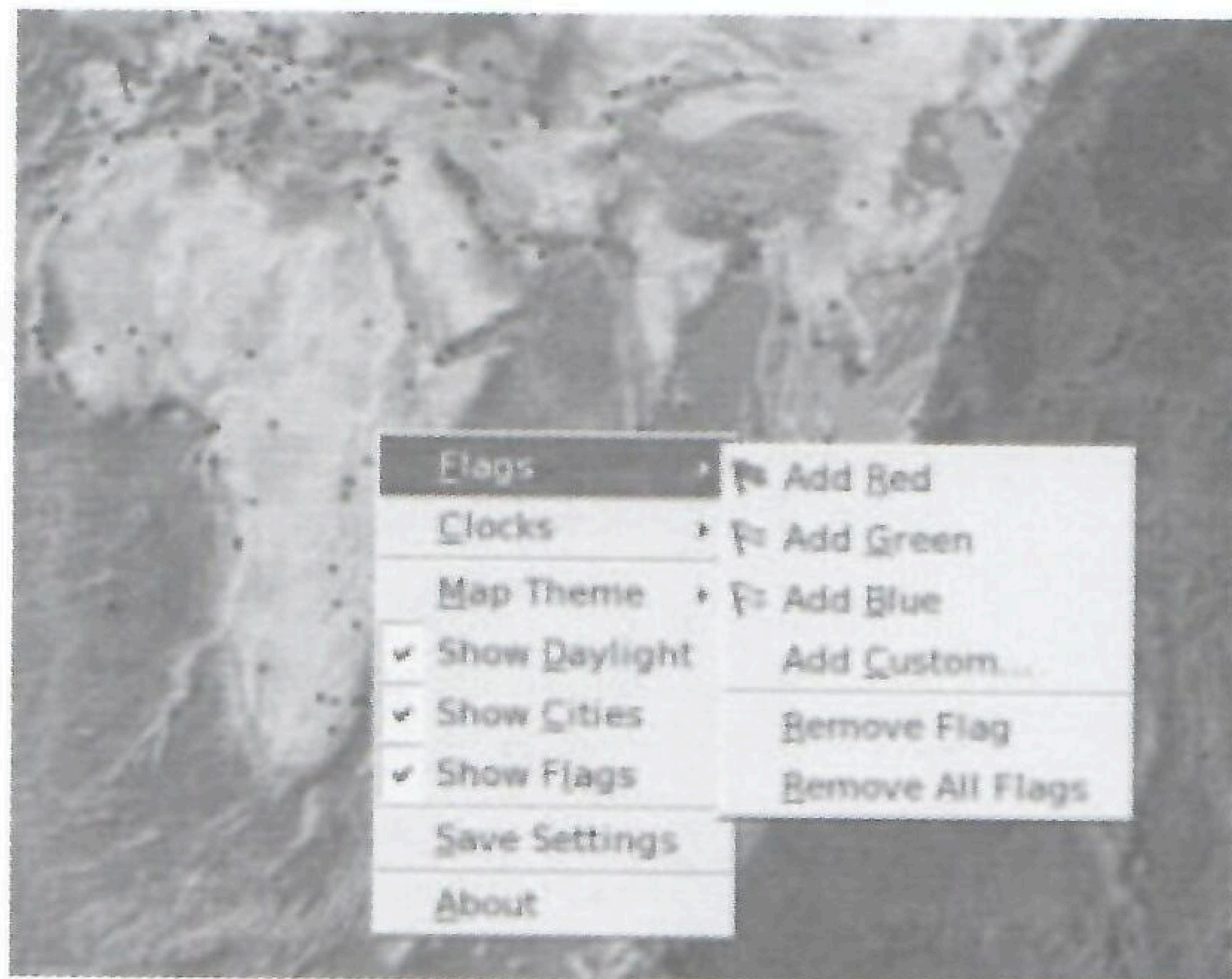
Útil para...

Las clases de Geografía de todos los niveles, permite conocer la diferencia horaria con otros paises. Es una herramienta válida para todo tipo de usuarios y niveles de enseñanza. Muy útil para poder valorar cuando nuestro amigo del chat se comunica con nosotros a horas intempestivas, previsión de viajes, conocimiento de la hora real de un acontecimiento mundial, etc.



Primeros Pasos...

Aparece un pequeño mapa del mundo donde se muestra el soleamiento de toda la superficie terrestre, apareciendo diferenciada la parte de la Tierra que está iluminada por el sol de la que no lo está. Al mover el cursor por las distintas capitales del mundo aparece un mensaje con el nombre de la capital y la hora actual.



Como se aprecia en la imagen, la configuración permite insertar y eliminar banderas de diferentes colores en las diferentes capitales. También se pueden dar de alta nuevas ciudades, asignándolas la zona horaria a la que pertenecen, el resultado se muestra en la barra de estado:

Características Técnicas

Gráficos

Se trata de una sencilla imagen plana que muestra la superficie de la Tierra.

Sonido

No tiene.

Jugabilidad

No es propiamente un juego, en una utilidad puramente informativa con pequeñas opciones de personalización. Su manejo es muy sencillo para cualquier tipo de usuario.

Duración

De un sólo golpe de vista muestra toda la información que se pretende conseguir.

La instalación de kdeartwork-misc incorpora más imágenes (*themes*) posibles del globo terrestre: *Relative Altitude, False Color, Surface Deph, Relative altitude (bw), Biosphere, Altitude y Rain Fall!.*

En GNULinEx se entra por *Menú Debian/Juegos/Juguetes/Kworldclock.*

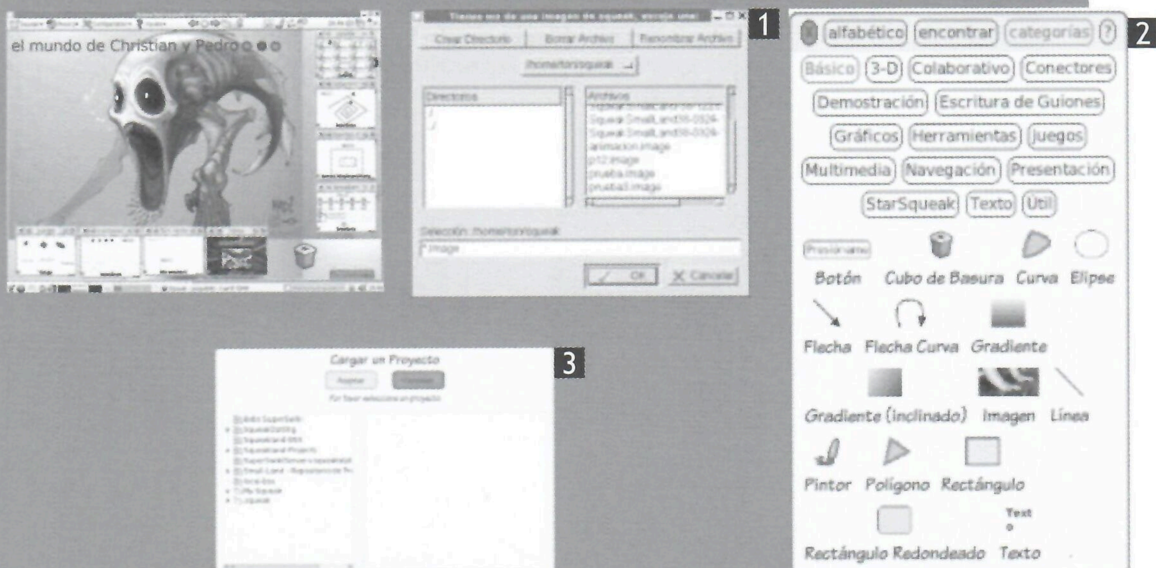
Valoración

Es netamente útil para lo que se pretende, es posible estudiar bandas horarias entre ciudades existentes, observar los efectos de soleamiento sobre el planeta... Un mapa del mundo con reloj incorporado.

DESARROLLADO POR:

Autor: Matthias Hoelzer-Kluepfel. Correo: hoelzer@kde.org
URL: KWorldClock es parte del paquete kdetoys mantenido por KDE (http://docs.kde.org/es/)

Squeak



Se trata de un auténtico simulador de mundos virtuales donde es posible experimentar reproduciendo fenómenos y procesos de la realidad o inventados. El entorno multimedia que incorpora es enormemente diverso, esto permite un uso realmente abierto y con muy pocas limitaciones. Mediante su manipulación se construyen mundos donde los objetos y sus comportamientos son definidos por el propio usuario, permitiendo crear, reproducir, investigar... Sus creaciones pueden ser visualizadas desde un navegador de internet.

Es preciso instalar el plugin si se quieren visualizar los proyectos desde un navegador: *http://swiki.agro.uba.ar/small_land/23*. Existe un repositorio de proyectos está en: *http://repository.small-land.org:8080*. Se encuentra también en la metadistro *Pequelin*.

Útil para...

Se adapta con gran naturalidad a todos los niveles. Las posibilidades de creación de juegos es ilimitada. Incorpora también su propia biblioteca de juegos: *Ajedrez, Clave, Crostic, DamasChinas, Igual, Liberar celda, Minas, Tetris*. Pero como siempre, los mejores juegos los construye la fantasía del jugador.



Primeros Pasos...

Inicialmente Squeak pregunta por el mundo que se pretende abrir 1, porque tratándose de un simulador de mundos, de entrada Squeak presenta uno, pero es posible disponer de muchos, porque se hayan bajado de la red, creado por el usuario...

Lo mismo creando a partir de un mundo vacío que modificando uno existente, al final es posible guardar nuestra creación como un mundo nuevo (fichero con extensión *image*) o guardar únicamente lo que de novedoso hemos creado en ese mundo (fichero con extensión *pr*, de proyecto): incluirá sólo lo que hemos incorporado.

El almacén de objetos ya diseñados es considerable 2 pudiendo ser modificados, descompuestos... Un proyecto (colección de objetos y comportamientos) es exportable a otros mundos. Cada vez que se ejecuta Squeak pregunta si el usuario quiere actualizar la aplicación, la comunidad de desarrolladores es enormemente activa... Es posible *Abrir/Guardar* los proyectos tanto en el ordenador local como en un *Repositorio de Proyectos* existente en la red 3.

Desde dentro de Squeak es posible comunicarse con otros mundos abiertos en otros ordenadores en red con el nuestro, compartir objetos y comportamientos...

En GNULinEx se entra por *Inicio/Aplicaciones/Multimedia*.

Personalizar

En Squeak prácticamente todo es personalizable, cuanto más se maneja la herramienta es mayor el número de opciones que se muestran modificables.

Valoración

Sin menospreciar en absoluto los juegos del paquete de objetos *Juegos*, la interactividad de un juego creado y modificable por el propio usuario, para uso monopuesto o en red, es impresionante.

Los adultos muestran mayor dificultad inicial en hacerse con el manejo.

Características Técnicas

Gráficos

Actualmente Squeak presenta mundos 2D. Está en desarrollo la versión Croquet: 3D. ¡La conexión en red en 3D será real en un plazo breve!

Sonido

Dispone de *Editor de ondas, Grabador de sonido, Reproductor MPEG, Reproductor de Partitura* y un *Teclado de Piano*.

Jugabilidad

Una vez entendido el funcionamiento es muy sencillo, pero se puede ir complicando tanto como el usuario quiera.

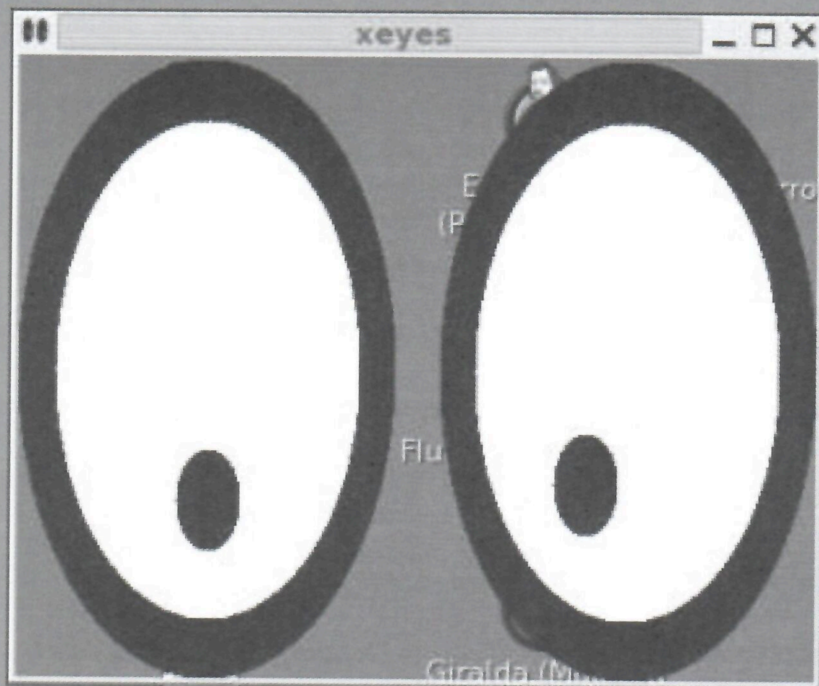
Duración

Cada uno de los 8 juegos que viene incluido en Squeak tiene sus características. Otro tema es hablar de la duración de los juegos creados por el usuario: imposible.

DESARROLLADO POR:

Autor: La Comunidad de Squeak: http://squeak.linex.org/
Correo: DiegoGomezDeck@ConsultAr.com
URL: http://www.squeak.org, http://squeak.linex.org/

Xeyes



Muestra unos ojos en alguna parte del escritorio cuya mirada persigue tenazmente el movimiento del ratón.

Se encuentra también disponible en el paquete *X11R6-contrib*, colección de programas X del *contrib X11R6*, que contiene programas desarrollados por varios usuarios. Incluye *listres, xbiff, xedit, xeyes, xcalc, xload* y *xman* además de otros.



Útil para...

Entretenerse, no es más que lo que parece. También es una opción más para personalizar el Escritorio, siendo muy útil para sujetos con deficiencia visual grave y resto visual funcional, ya que estos ojos, debidamente amplificados, les pueden orientar sobre el área de la pantalla en la que está ubicada la punta del ratón.

Primeros Pasos...

Aparece un pequeño visor que muestra los dos globos oculares y que desde el principio mantienen la vista fija en el ratón. Picando en la esquina superior izquierda se accede a las posibilidades de configuración:

En GNULinEx se entra por *Menú Debian/Juegos/Juguetes.*

Personalizar

La configuración permite maximizar, minimizar, colocar encima (hace transparente la ventana), mover (vincula su posición a la del ratón), redimensionar y cerrar. Es posible también copiarlo en otros espacios de trabajo.

Valoración

Es una herramienta razonablemente inútil, salvo por lo que tiene de decoración, un accesorio más en la pantalla que en el mejor caso resulta divertido y participa en la personalización del escritorio.

Características Técnicas

Gráficos

Una única y sencillísima imagen plana muestra los dos ojos, sólo las pupilas se mueven.

Sonido

No tiene.

Jugabilidad

No es propiamente un juego, su operatividad es realmente inmediata y limitada.

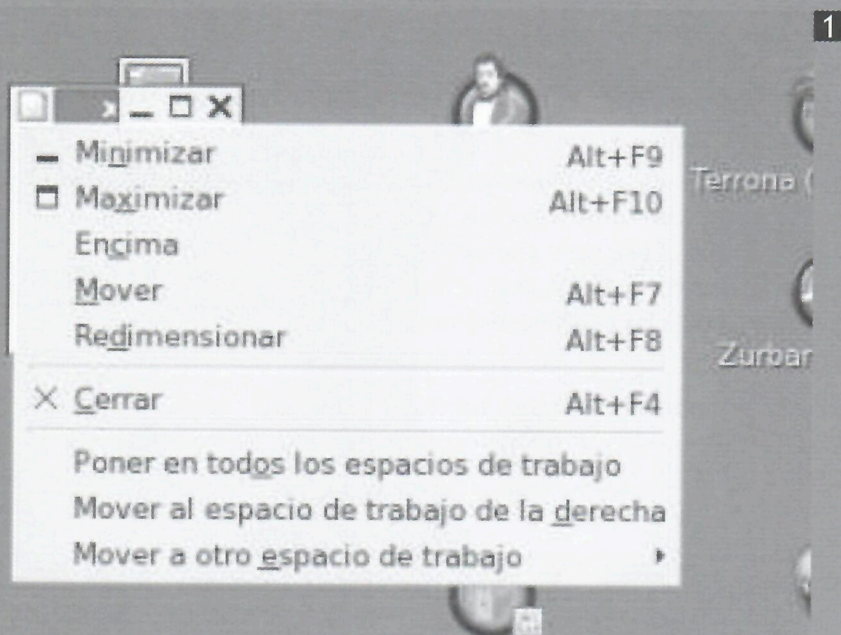
Duración

Muchos adolescentes lo cargan permanentemente en su escritorio como un elemento más que llama su atención.

DESARROLLADO POR:

Autor: George Chang
Correo: george@playful.com
URL: http://wsabstract.com

Xlogo



Muestra una imagen en alguna parte del escritorio que corresponde a la mostrada anteriormente: un logo con forma de X. No confundir con XLogo: intérprete LOGO escrito en lenguaje Java con licencia GPL...

Se encuentra también disponible en el paquete *X11R6-contrib*, colección de programas X del *contrib X11R6*, que contiene programas desarrollados por varios usuarios. Incluye *listres, xbiff, xedit, xeyes, xcalc, xload* y *xman* además de otros.



Útil para...

Una opción más para personalizar el *Escritorio*.

Primeros Pasos...

Aparece un pequeño visor que muestra la imagen de una X gris sobre fondo rojo. Picando en la esquina superior izquierda se accede a las posibilidades de configuración **1**

En GNULinEx se entra por *Menú Debian/Juegos/Juguetes/*.

Personalizar

Como se aprecia en la imagen, la configuración permite maximizar, minimizar, colocar encima, mover (vincula su posición a la del ratón), redimensionar y cerrar. Es posible además copiarlo en otros espacios de trabajo.

Valoración

Es una herramienta de escritorio que muestra una imagen determinada no definible por el usuario: un logo con forma de X. Salvo por lo que tiene de decoración y personalización del escritorio...

Características Técnicas

Gráficos

Una única y sencillísima imagen plana escalable; no puede ser sustituida por otra.

Sonido

No tiene.

Jugabilidad

No es propiamente un juego, su operatividad es realmente inmediata y limitada.

Duración

Sin duración.

DESARROLLADO POR:

Se ignora Autor, Correo y URL .

Índice alfabético de juegos

El DVD incluye todo lo necesario para disfrutar de Linux:

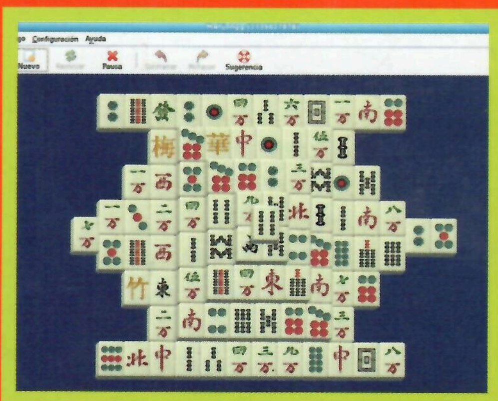
- los 142 juegos del libro
- Sistema operativo completo gnuLinex con...
- Herramientas y programas de oficina
- Programas de dibujo
- Aplicaciones de reproducción de música
- Navegador
- Correo electrónico.



...una completa colección de 150 ...ux. La mejor —y primera— gran ...ección de *software libre* totalmente legal, para disfrutar al máximo del tiempo de ocio con su PC Linux. ***JuegaLinEx*** incluye el propio sistema operativo Linux (gnuLinEx) con instrucciones de instalación y una amplia colección de aplicaciones ofimáticas y audiovisuales. En el libro encontrará instrucciones paso a paso para la instalación de todo el software, así como las instrucciones para cada juego.



En ***JuegaLinEx*** encontrará juegos de simulación, arcade, plataformas, estrategia, etc.. todo tipo de juegos para disfrutar de horas infinitas de diversión y aprendizaje frente al ordenador. Una «Biblia de los juegos Linux» imprescindible para todos los usuarios de software libre. ***JuegaLinEx*** es también la mejor forma de iniciarse con Linux , ya que el DVD contiene el propio sistema operativo y todos los programas y herramientas necesarias para configurar completamente un PC Linux: ofimática, fotografía, música, internet, etc..



JuegaLinEx es el resultado de la estrategia global de la sociedad de la información en Extremadura, que está aplicando el *software libre* en todos los ámbitos de la administración, con el firme convencimiento de que el uso de *software libre* garantiza el acceso de todos a las nuevas t... logías en igualdad de condiciones.

Los autores son un experto equipo de edu... res e informáticos de la Consejería de Educ... de la Junta de Extremadura.

19,95€

0402005011
ISBN: 84-9763-245-1



Visite nuestras páginas en Internet
www.nowtilus.com y www.manualespc.com

Antonio Rivera Rodríguez-Diego Antonio Guerrero Alonso
Santiago Campo Moreno-Antonio Moreno Pérez
José Ángel Berrocal Pulido-Juan Sanguino González



JuegaLinEx



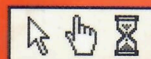
142 juegos para Linux



INCLUYE DVD

con todos los juegos del libro,
el sistema operativo gnuLinex
y un paquete completo
de aplicaciones ofimáticas.

nowtilus



manuales_PC

Antonio Rivera Rodríguez
Trabaja desde 1986 en Orientación Educativa y Pedagogía Terapéutica (Consejería de Educación de la Junta de Extremadura). Actualmente está destinado en el Departamento del IES Albarregas de Mérida. Como Groucho Marx cree que «el secreto de la vida es el juego limpio: si lo puedes simular, lo has conseguido».

Diego Antonio Guerrero Alonso
Profesor de secundaria y coautor del libro *LinEx para empresas* y del programa *Método interactivo de lectura Glenn Doman*. Está licenciado en Educación Física (U. Politécnica de Madrid) y especiliazado en Ciencias Morfofuncionales y realiza el doctorado en Nuevas Tecnologías.

Santiago Campo Moreno
Profesor de Secundaria desde 1990, principalmente en el IES Albarregas de Mérida. Es miembro del Grupo de Software Educativo de Extremadura (Consejería de Educación de la Junta de Extremadura). Todo un profesor de Latín que tiene como hobbie el mundo de los videojuegos.

Antonio Moreno Pérez
Profesor de Secundaria desde 1993.

José Ángel Berrocal Pulido
Ingeniero Técnico en Infórmatica. Trabaja desde 1999 como programador en la Consejería de Educación de la Junta de Extremadura donde se unió al equipo que ahora da lugar a *JuegaLinEx*.

Juan Sanguino González
Profesor de secundaria desde 1998. Es un auténtico adicto y experto en los videojuegos, lo que le llevó a unirse al equipo de este libro.

JuegaLinEx



nowtilus

JuegaLinEx



Más de 140 Juegos compatibles con GNU-Linux

Antonio Rivera Rodríguez
Diego Antonio Guerrero Alonso
Santiago Campo Moreno
Antonio Moreno Pérez
José Ángel Berrocal Pulido
Juan Sanguino González

nowtilus

Colección: Manuales PC
www.nowtilus.com

Título: JuegaLinEx
Subtítulo: Más de 140 Juegos compatibles con GNU-Linux
Autores: © Antonio Rivera Rodríguez; Diego Antonio Guerrero Alonso; Santiago Campo Moreno; Antonio Moreno Pérez; José Ángel Berrocal Pulido; Juan Sanguino González

© 2006 Ediciones Nowtilus, S.L.
Doña Juana I de Castilla, 44, 3.° C, 28027-Madrid
www.nowtilus.com

Editor: Santos Rodríguez
Responsable editorial: Teresa Escarpenter
Diseño y realización de cubiertas: Opal Works
Coordinación editorial: Grupo ROS
Diseño y realización de interiores: Grupo ROS
Producción: Grupo ROS (www.rosmultimedia.com)

ISBN: 84-9763-245-1
EAN: 978-849763245-4
Fecha: Marzo 2006

Printed in Spain
Imprime: Imprenta Fareso
Depósito Legal: BA-584-05



Índice

JuegaLinEx,
nuestra carta de presentación

Todo aprendizaje parte de la simulación comprensiva de una realidad y del entrenamiento, casi siempre mediante juegos, de una serie de habilidades para desenvolverse en dicha realidad en el futuro.

El juego es una característica de la especie humana, los historiadores del juego han mostrado la existencia de actividades lúdicas en las más diversas culturas. El juego no sólo es una actividad universal sino que es posible encontrar el mismo juego en diferentes culturas.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación abren unas posibilidades de simulación y de entrenamiento mediante juegos, casi infinitas.

Esas posibilidades son las que queremos hacer crecer y acercar a todos los ciudadanos. Al decir *"todos"*, no me refiero sólo a los jóvenes, sino a hombres y mujeres de todas las edades. Hay que reconocer que el mundo de los juegos está muy concentrado en los jóvenes y en atender sus gustos, es en lo que más esfuerzo está poniendo la industria. A pesar de lo cual, algunos de los juegos incluidos en JuegaLinEx son de gran interés para personas de diferentes edades. Y estoy seguro que habría mucho más a poco que se generara una cierta demanda.

¿Por qué hemos apostado por esto y por qué en software libre otra vez?

La razón de la apuesta está casi dicha de antemano. El mundo de los juegos es fundamental para la informática y de alguna manera un software como gnuLinEx, tenía un vacío en cuanto a sus posibilidades. Es cierto que habíamos desarrollado todo el aspecto ofimático y multimedia, para dar respuesta al sistema educativo y que ya desde las primeras versiones, se incluyó una pequeña muestra de juegos (muy orientados al ámbito educativo) pero era evidente que frente a la abrumadora oferta de videojuegos, tanto para PC, como para diferentes plataformas, la oferta de gnuLinEx era escasa.

De nuevo nos llevamos una sorpresa, porque lejos de ser pocos, los juegos en software libre disponibles eran bastantes y tenía algunas características importantes. Una de ellas era que la mayoría de los videojuegos clásicos que han estado en los salones recreativos desde hace más de 25 años, estaban disponibles en versiones libres. Además de esos juegos de toda la vida, un ejercito de programadores, la mayoría de ellos en formación y en muchas ocasiones para la simple promoción, está escribiendo y poniendo

en la red multitud de programas en software libre muy semejantes a los más exitosos del mercado de los videojuegos en software propietario.

Como cuando empezamos con LinEx, la mayoría de lo que había estaba en inglés. Pusimos en marcha un proceso de selección y traducción que ha alcanzado a más 150 programas, los cuales son descritos en este libro y están disponibles en la distribubión juegaLinEx, adjunta en formato DVD.

Los juegos están organizados mediante unas categorías y probablemente constituya el menú más completo y variado de juegos que se pueda encontrar, de todos los tipos y para todos los gustos.

Todo con un propósito educativo, ofrecer a los profesores de nuestro sistema educativo un muestrario amplísimo de posibles herramientas educativas, sobre la base de gnuLinEx.

El reto que nos planteamos, es que si los juegos sirven para el entrenamiento en una serie de prácticas, convendría que hubiese más videojuegos que entrenaran en prácticas del futuro (globalización, cooperación, sostenibilidad, etc.) y no en prácticas del pasado (dominio, eliminación del otro, acumulación, etc.)

Ese asunto será objeto de análisis y evolución en los próximos tiempos, ahora hay que juzgar esta iniciativa y extraer todas las enseñanzas que atesora. Hasta usted llega hoy en forma de este libro, que promovemos en colaboración con Nowtilus, que como la Junta de Extremadura en su ámbito de responsabilidad institucional, se ha embarcado en la aventura de hacer llegar las tecnologías a la vida cotidiana y al común de todos los ciudadanos.

DVD y libro, iniciativa pública e iniciativa empresarial, se unen en este propósito en el que además de grandes posibilidades, la anima la idea de desarrollar una floreciente industria, que pueda venir a ocupar esa oferta, hasta ahora poco conocida, de los juegos en software libre.

Es de agradecer el trabajo realizado por los autores de este libro, profesores que además de una información completa sobre cada juego, analizan cada uno de ellos desde una perspectiva psicopedagógica, para facilitar su uso en el sistema educativo. Sé lo que han disfrutado haciendo este trabajo y es seguro que responderá a las expectativas planteadas.

Espero y deseo que este libro y JuegaLinEx le permitan disfrutar de muchas horas de ocio y aprender de ese nuevo mundo de las tecnologías, que nos invita permanentemente a participar en él, esta es también una buena vía.

Febrero, 2006

Consejero de Infraestructuras y Desarrollo Tecnológico
Junta de Extremadura



Guía de instalación de JuegaLinEx

Generalmente, cuando adquirimos un ordenador, éste nos viene con un Sistema Operativo instalado. El problema se nos presenta cuando queremos poner en nuestro equipo un S.O. diferente al que inicialmente poseemos. La instalación de un Sistema Operativo en un ordenador requiere unos conocimientos que, dependiendo del tipo de instalación que vayamos a efectuar, requerirá más o menos especialización.

Como el contenido de estas primeras páginas trata sobre la instalación de juegaLinEx, nuestro planteamiento puede tener varias decisiones posibles que iremos dando respuesta en este capítulo.

Requisitos del sistema

Las constantes actualizaciones que sufren los distintos S.O. pretende optimizar las características del nuevo hardware que de forma sistemática aparecen en el mercado.

Cuando se pretende instalar un sistema operativo en un ordenador, es necesario conocer previamente el *hardware* mínimo que requiere dicho S.O., en nuestro caso, para la instalación de *juegaLinEx*, los requisitos mínimos del sistema son

- Pentium 200MHz o similar
- 2Gb de disco duro
- 128 Mb de memoria RAM
- Tarjeta gráfica compatible VESA
- Lectora de DVD

Configuración de la BIOS

Antes de proceder a la instalación de *juegaLinEx* en nuestro ordenador, debemos tener habilitada en la BIOS el inicio del ordenador desde la unidad lectora de DVD.

Aunque no todos los modelos acceden a la BIOS de la misma forma, el acceso se detalla al inicio del sistema y generalmente suele ser pulsando la tecla **Supr** o **F2**. Caso de no encontrar la forma de acceso, deberemos mirar en la documentación de la placa base que se entregó con el equipo.

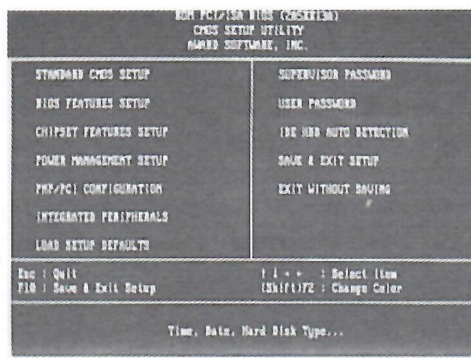


Figura 1. BIOS del sistema (AWARD).

Generalmente los menús que nos aparecen están en inglés, seleccionamos la opción **BIOS FEATURES SETUP** y en el apartado **Boot Sequence**, cambiaremos la secuencia de arranque, si es necesario, hasta indicar como inicio la unidad de DVD.

Instalación de LinEx

Una vez configurada en la BIOS del sistema la secuencia de arranque desde la unidad lectora de DVD, ponemos el DVD de instalación de *juegaLinEx* y reiniciamos el ordenador.

Nos aparecerá la primera pantalla de inicio de la instalación. Pulsando la tecla **Intro** procederemos a instalar *juegaLinEx* en modo gráfico.

```
-   Para instalar o actualizar juegaLinEx en modo gráfico,
    presione la tecla <ENTER>.

-   Para instalar o actualizar juegaLinEx en modo texto, escribir:
    linux text <ENTER>.

-   Use las teclas de función listadas abajo para más información.

-   Type 'linux lang=en' to install a system in english.
oTIP: Press "SHIFT+0" to type the equal (=) sign.
-   Clicca 'linux lang=it' per installare un sistema in italiano.
oTIP: Premi "SHIFT+0" per scrivere il segno a macchina uguale (=).
-   Tipo 'linux lang=pt' para instalar um sistema no portugues.
oTIP: Pressione "SHIFT+0" para datilografar (=) o sinal igual (=).


[F1-Principal] [F2-Opciones] [F3-General] [F4-Kernel] [F5-Rescate]
boot: _
```

Figura 2. Inicio de la instalación.

Si no nos aparece esta pantalla deberemos comprobar que hemos configurado correctamente la BIOS para que comience primero desde el DVD. Si el problema persiste, lo más probable es que el DVD no esté grabado correctamente, por lo que tendremos que conseguir uno nuevo.

Esta pantalla de inicio, figura 2, también nos permite realizar la instalación en modo texto escribiendo *linux text* a continuación de boot: Este modo de instalación, sin el entorno gráfico, es útil cuando *juegaLinEx* no es capaz de reconocer la tarjeta gráfica que tenemos instalada.

Primeros pasos

Una vez iniciada la instalación, el programa nos irá presentado una serie de ventanas que irán determinando la configuración del S.O. para nuestro ordenador.

Se nos presenta una pantalla de bienvenida, figura 3, que en su parte izquierda nos describe cómo utilizar los menús de instalación. Pulsamos en el botón **Siguiente**.

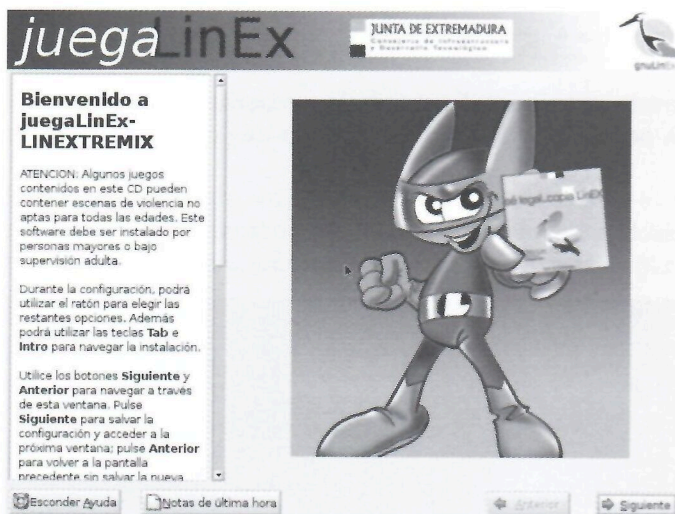


Figura 3. Pantalla de bienvenida.

Seguidamente nos aparece la ventana de selección del modelo del monitor, figura 4. Generalmente el programa lo presenta en pantalla cuando lo ha detectado, en caso contrario deberemos seleccionarlo manualmente. En este punto es interesante tener a mano las características de nuestro ordenador para facilitarnos la tarea a la hora de seleccionar

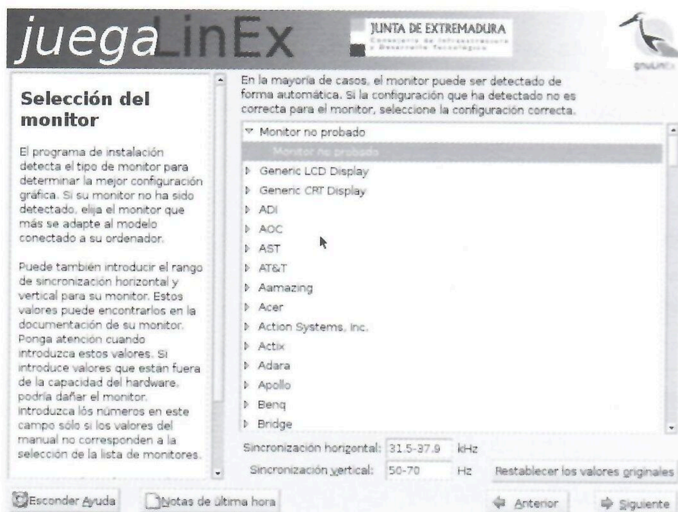


Figura 4. Selección del monitor.

Particiones

El particionado del disco duro consiste en dividir una unidad física en varias unidades, de forma que cada una de ellas actúa de forma independiente como si de distintos discos se tratara. Esto nos va a permitir instalar varios S.O. en un mismo ordenador. Además, por tratarse de unidades independientes, los problemas que podamos tener en una de las particiones, no tiene por qué afectar al resto.

En cada disco duro podemos realizar un máximo de cuatro particiones primarias, por lo que de una unidad física podemos obtener cuatro unidades independientes entre sí. Una de ellas puede ser una partición extendida que se encargaría de contener otras particiones lógicas.

El número y tamaño de las particiones dependerá de nuestras necesidades, por ejemplo podemos tener una partición primaria y varias lógicas en otra partición extendida.

Las particiones primarias se denominarían hda1, hda2, hda3 y hda4, dependiendo del número de ellas que tengamos.

La partición extendida sería una de ellas, que por contener las particiones lógicas, no se trabajaría directamente en ella, sino en las particiones lógicas que contiene.

Las particiones lógicas se denominarían hda5, hda6, ... comenzando siempre la primera partición lógica en hda5.

Particionar un disco duro sería la parte más peligrosa de la instalación. Si el ordenador es nuevo o queremos instalar *juegaLinEx* como S.O, único y propietario de nuestro equipo, no tendríamos ningún tipo de problema ya que eliminaríamos toda la información que exista en el disco y podríamos hacer las particiones necesarias según nuestras necesidades.

Por contra, si disponemos de un S.O. instalado y queremos conservarlo, debemos realizar la partición sin eliminar las existentes.

Antes de seguir adelante, deberíamos desfragmentar el disco duro y hacer copia de seguridad de todo aquello que sea importante, pues un error nos podría hacer perder toda la información que tenemos guardada.

Para el particionado del disco duro existen varios programas, desde *software* propietario, como **Partition Magic**, hasta *software* libre como **System Rescue** que nos pueden ayudar a realizarlo de forma sencilla.

Posteriormente nos aparece la ventana de elección del tipo de instalación, figura 5. Deberemos escoger el tipo de instalación que más se ajuste a nuestras necesidades.

- La opción **Todas la edades** incluye un sistema operativo completo más juegos que no contienen violencia, sangre o lenguaje adulto.
- La opción **Todas las edades con soporte 3D** es igual que la anterior, pero incluyendo los juegos que requieren tarjeta aceleradora 3D.
- La opción **Mayores de 18 años**, instalará todos los juegos y aplicativos, menos los que requieran tarjeta aceleradora 3D.
- La opción **Mayores de 18 años con soporte 3D** instalará absolutamente todos los juegos y aplicativos contenidos en el DVD.

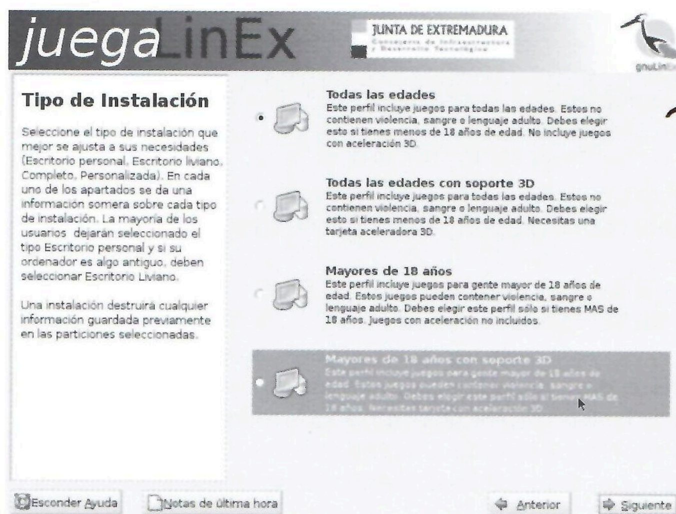


Figura 5. Tipo de instalación.

Partición del disco duro

Los discos duros son unos dispositivos físicos donde se almacena la información. Estos discos duros, al igual que las unidades lectoras de DVD, se encuentran conectados a la placa base del ordenador. En *Linux*, los dispositivos físicos se identifican mediante archivos contenidos en la carpeta /dev, por lo que, al hacer referencia al disco duro del ordenador se suele escribir como `/dev/hda`.

Al crear las particiones, podemos dejar un espacio libre sin asignar, de esta forma, al instalar *juegaLinEx*, podemos utilizar este espacio para su ubicación.

Tipos de particiones

En la pantalla que aparece, figura 6, podemos seleccionar el tipo de partición. De forma automática, o bien, de forma manual con **Disk Druid**.

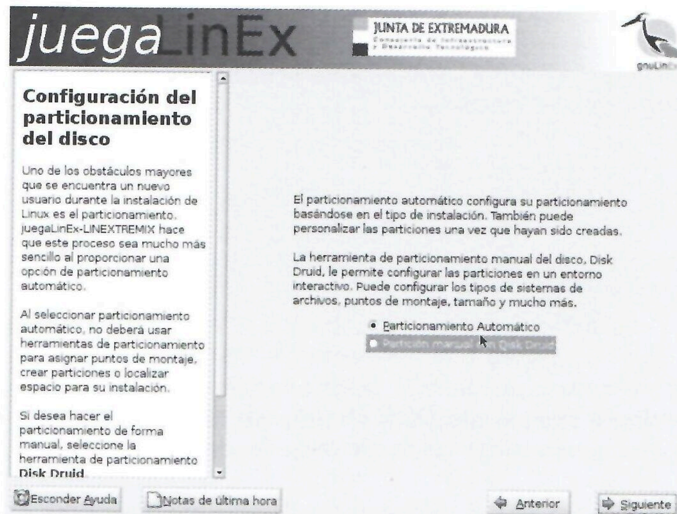


Figura 6. Particionamiento del disco.

En el particionamiento automático, el programa buscará en nuestro disco duro el espacio necesario para la instalación. Si seleccionamos esta opción, en la siguiente ventana, figura 7, se nos presentarán las siguientes opciones:

- **Eliminar todas las particiones Linux en este sistema**, que eliminaría cualquier partición *Linux* para utilizar su espacio en la instalación de *juegaLinEx*. Esta opción se usaría principalmente para la reinstalación del S.O.
- **Eliminar todas las particiones de este sistema**, que eliminaría todas las particiones del disco duro y se instalaría *juegaLinEx* como único S.O.
- **Guarde todas las particiones y use el espacio libre existente**, que instalaría *juegaLinEx* en el espacio libre sin modificar las otras particiones del disco duro.

Si tuviéramos más de un disco duro, se nos permitiría seleccionar la unidad que queremos usar en la instalación.

Si activamos la opción: **Revise (y modifique si lo necesita) las particiones que ha creado**, podemos revisar las particiones creadas de forma automática y modificarlas en caso de que sea necesario.

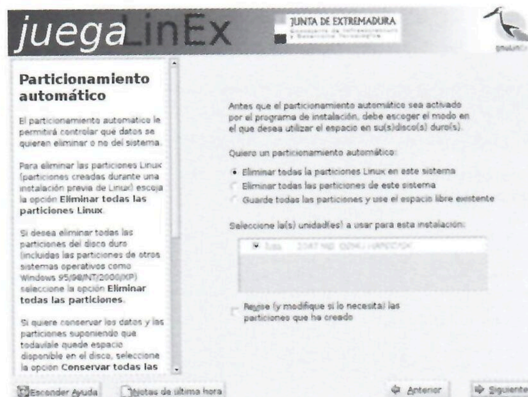


Figura 7. Particionamiento automático.

En el particionamiento manual con **Disk Druid**, nos aparece la pantalla de la figura 8. Es la mejor opción para personalizar las particiones del disco duro.

En esta ventana nos aparecen los discos duros de nuestro ordenador con detalle de las particiones que tuvieran.

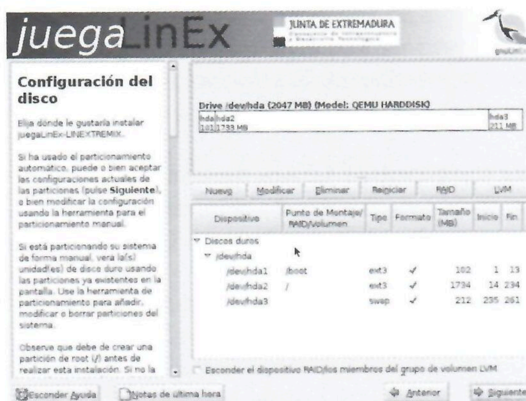


Figura 8. Particionamiento manual.

También nos muestra una información más detallada de cada disco:

- **Dispositivo**: identifica a los discos duros del sistema y sus particiones, /dev/hda, /dev/hda1, etc.

- **Punto de montaje**: identifica el directorio que contiene el sistema de archivos del dispositivo. / (raiz), /boot, etc. La memoria de intercambio del sistema, Swap, no tiene punto de montaje.

- **Tipo**: identifica el sistema de archivos para cada partición. Para *Linux* el sistema de archivos es ext3, para Windows 98 es vfat32, para Windows XP es NTFS, etc.

- **Formato**: con la marca de verificación, indica la modificación que se va a hacer sobre la partición correspondiente. Si no tiene marca de verificación, no se efectuará sobre la partición ninguna modificación.

- **Tamaño**: indica el tamaño en Mb asignado a cada partición.

- **Inicio**: indica el cilindro del disco duro donde empieza la partición.

- **Fin**: indica el cilindro del disco duro donde termina la partición.

En esta ventana podemos crear, modificar o eliminar particiones de nuestro disco por lo que hay que tener sumo cuidado a la hora de realizar estas acciones. Las operaciones que podemos realizar desde esta ventana, son:

- **Nuevo**: nos permite crear una nueva partición en un espacio libre del disco duro. Si hacemos clic en esta opción, el cuadro de diálogo que presenta, figura 9, nos permitirá seleccionar el punto de montaje, el tipo de sistema de archivos y el tamaño de la partición.

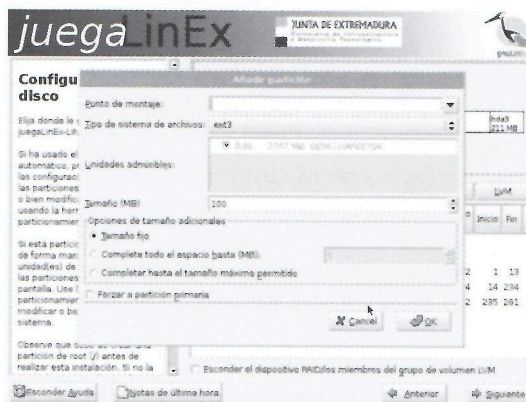


Figura 9. Crear nueva partición.

Puede aparecer un mensaje de aviso que nos advierte del problema de modificar la estructura del disco duro. Si estamos completamente seguros, seleccionamos **Continuar**.

- **Modificar**: si hacemos clic en esta opción, figura 10, nos permite modificar el punto de montaje, que no modificará los datos, pero puede crear un conflicto con los existentes.

También nos permite formatear la partición, con el formato que consideremos oportuno. Esta opción elimina los datos por completo. Para el S.O. *juegaLinEx*, es aconsejable el formato ext3

Por último, nos permite cambiar el sistema de archivos.

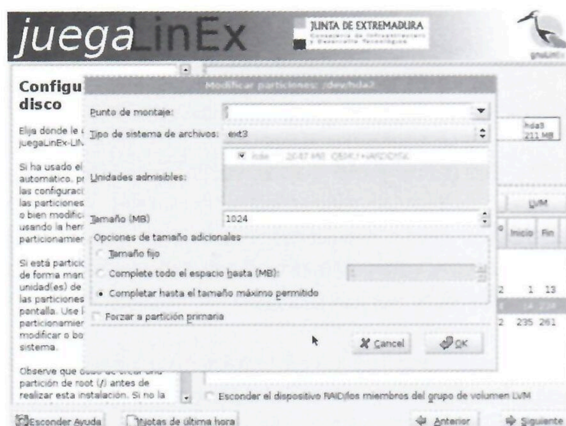


Figura 10. Crear nueva partición.

- **Eliminar**: elimina la partición seleccionada.

- **RAID y LVM**: se utilizan para crear particiones especiales.

Para la instalación de *juegaLinEx*, como mínimo deríamos crear las siguientes particiones:

- **Raíz**: con punto de montaje / y formato ext3. Es el directorio principal y aquí se copiarán todas las carpetas y archivos del sistema operativo.

- **Intercambio**: sin punto de montaje y formato swat. Es la partición de intercambio de la memoria o memoria virtual. Como norma general se debe asignar un tamaño igual al doble de la memoria RAM.

Configuraciones por defecto

Una vez realizado el particionado del disco duro, en la siguiente ventana, figura 11, nos informa de la instalación del **Gestor de Arranque GRUB**, en nuestro ordenador. El **GRUB** es un programa que al iniciar el ordenador nos informa de todos los S.O. que tengamos instalado y nos permite seleccionar el inicio en uno u otro sistema.

Si no instalamos ningún Gestor de Arranque el equipo se iniciará con el S.O. que tuviera previamente instalado, por lo que deberemos hacer un disco de inicio para poder acceder a *juegaLinEx*.

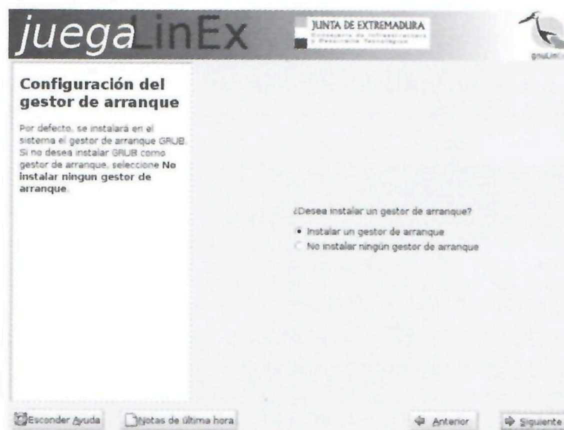


Figura 11. Gestor de arranque.

Configuración de root y usuario

Una de las principales características de *juegaLinEx* es que puede dar servicio a más de un usuario, lo que se denomina sistema multiusuario. Cada usuario accede al ordenador con un nombre y una contraseña, que lo identifica, sin que en ningún momento interfiera con otro usuario del mismo ordenador.

Al acceder con este nombre y contraseña, el usuario tendrá acceso a su escritorio, sus carpetas, etc. en definitiva a sus propias configuraciones de forma privada e independiente.

El administrador del sistema que se identifica como usuario root, es el usuario encargado de la instalación de los programas, de las configuraciones, de gestionar las altas de los otros usuarios, así como la seguridad global del sistema. Es el único que

puede acceder a todos los datos del resto de usuarios, así como modificar o borrar sus contraseñas. El administrador es el único usuario que existe en todos los sistemas *juegaLinEx*.

Para acceder al sistema, el administrador debe haber dado de alta previamente al usuario, con su nombre y contraseña de acceso. Los usuarios generalmente no tienen permisos suficientes para poder dañar el equipo de forma fortuita, por lo que sería buena costumbre, que sólo se acceda al sistema como root para funciones administrativas.

En la ventana de configuración, figura 12, debemos poner la contraseña que vayamos a utilizar como root, con las medidas de seguridad oportunas para recordarla y que no caiga en manos inexpertas.

Debemos crear un usuario normal, no administrativo, pues nos va a permitir trabajar en el equipo de forma generalizada y sin poner en peligro la integridad del sistema.

Figura 12. Configuración de cuentas.

A continuación, según el tipo de instalación que hubiéramos seleccionado se nos presentará una ventana, figura 13, que nos indica el tipo de instalación de paquetes que se efectuará.

Desde aquí se nos permite seleccionar, de forma personalizada, los paquetes a instalar.

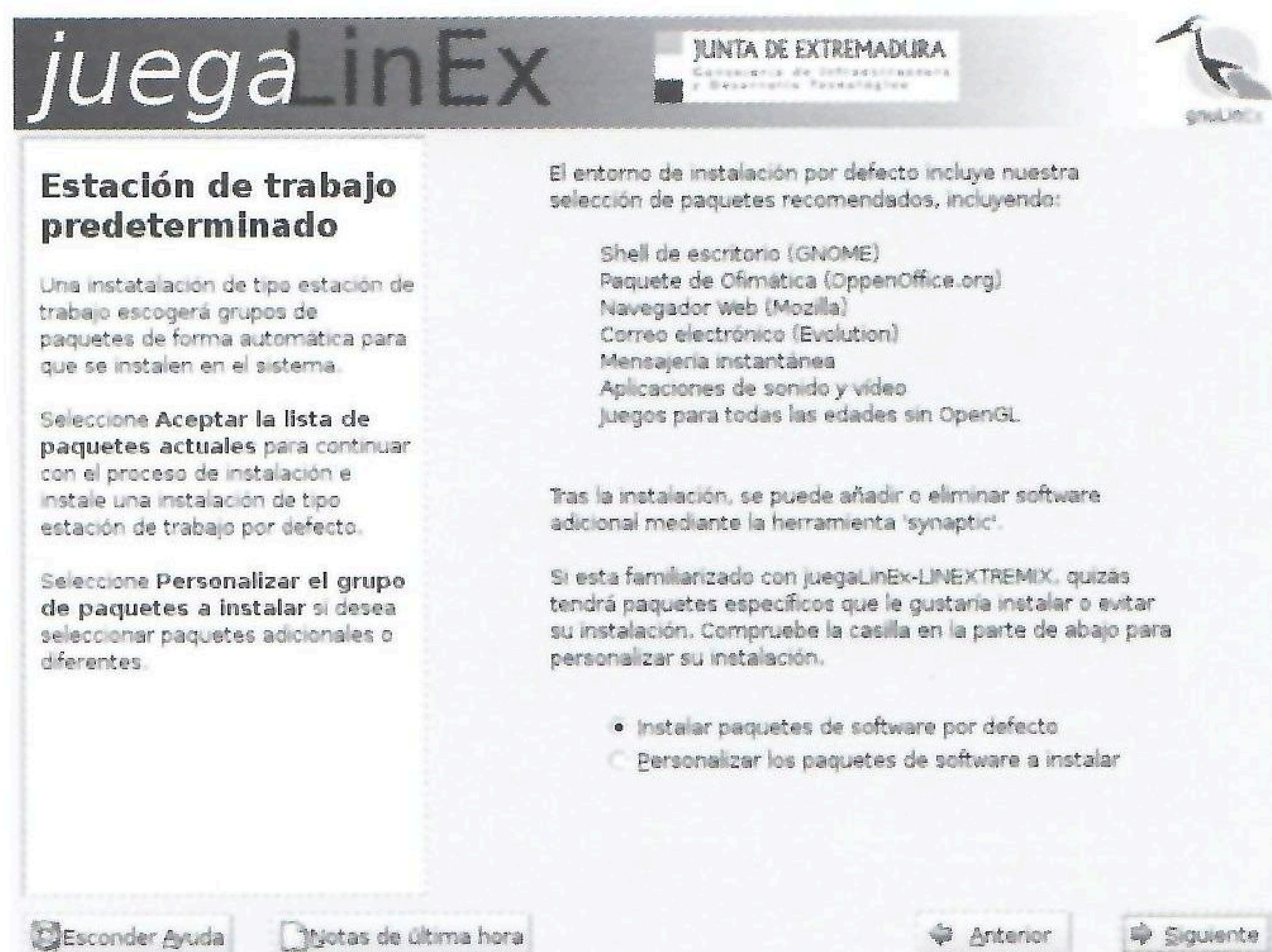


Figura 13. Instalación de paquetes.

Si hemos optado por **Personalizar los paquetes de software a instalar**, nos aparece una ventana, figura 14, con los paquetes que podemos elegir.

Si hacemos clic en la casilla situada a la izquierda de una categoría, se nos seleccionarán todos los paquetes de esa categoría. Pero si hacemos clic en el enlace **Detalles**, situado a la derecha de la categoría, podemos realizar una selección más detallada.

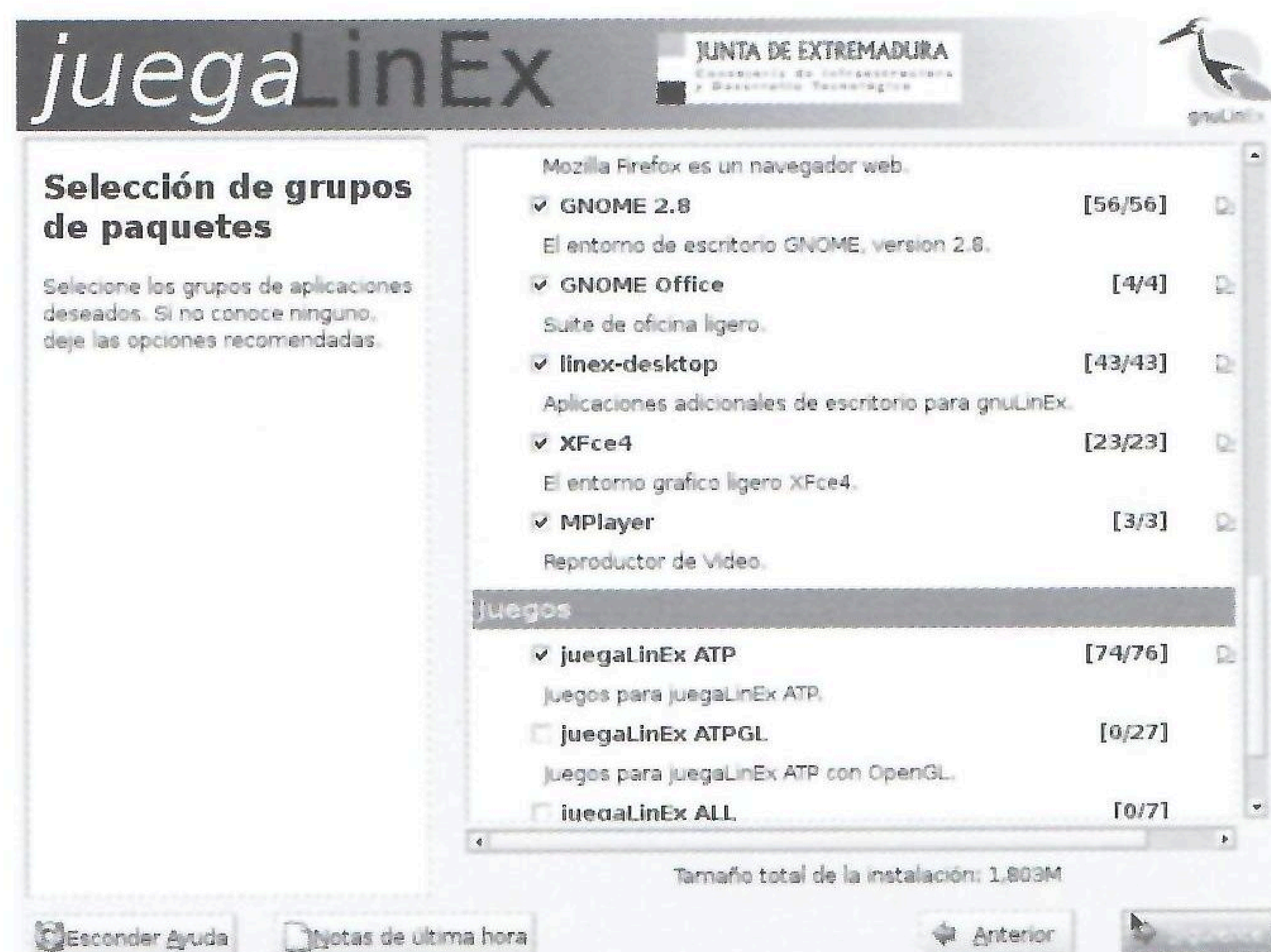


Figura 14. Selección de paquetes.

Por último nos indica que se instalarán todas las opciones que se han seleccionado en las ventanas anteriores. Aún estamos a tiempo de volver atrás y modificar cualquier apartado.

Comienza el proceso de instalación, indicando en las sucesivas pantallas las acciones que se van efectuando.

En primer lugar el formateo del sistema de ficheros, figura 16.

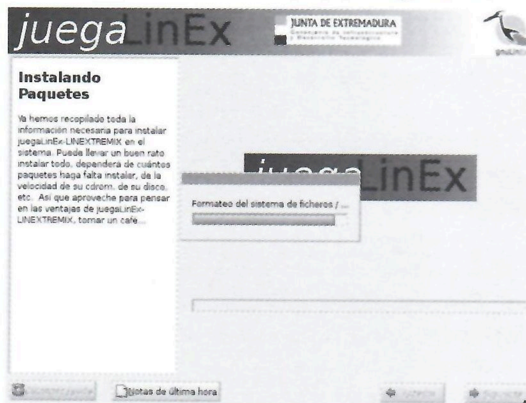


Figura 16. Formateo del sistema de ficheros.

A continuación se inicia la transferencia de la imagen del programa, figura 17.

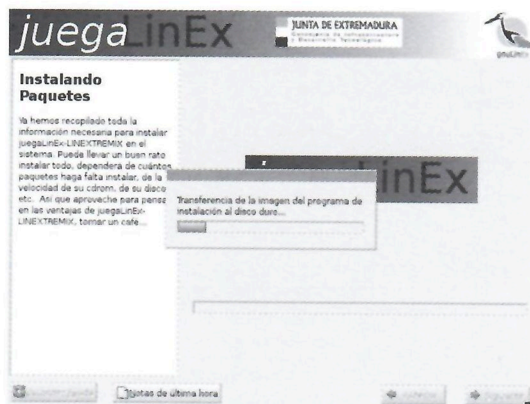


Figura 17. Transferencia de la imagen del programa.

Y por último, procede a la instalación de los paquetes, figura 18.

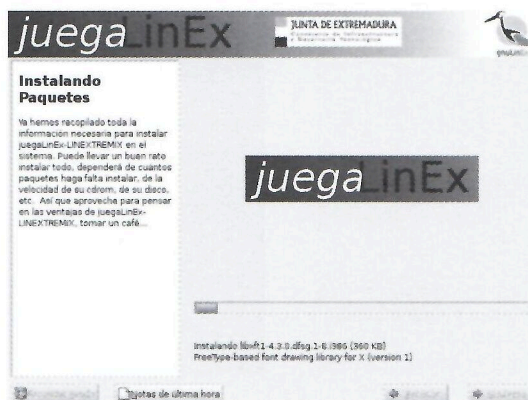


Figura 18. Instalación de paquetes.

Una vez instalados todos los paquetes se procederá a la configuración del entorno gráfico, figura 19.

En esta ventana, podemos seleccionar la **Profundidad de color** y la **Resolución de la pantalla** que se va a utilizar en el entorno gráfico.

Dependiendo de las características del monitor, deberemos seleccionar de forma general entre 800x600 y 1024x768, aunque también podemos seleccionar resoluciones superiores si nuestro monitor lo admite.

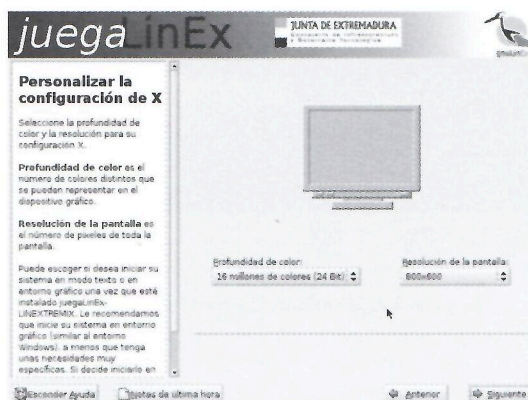


Figura 19. Personalización de las X.

En la última ventana, figura 20, nos informará del éxito de la instalación y el sistema se reiniciará.

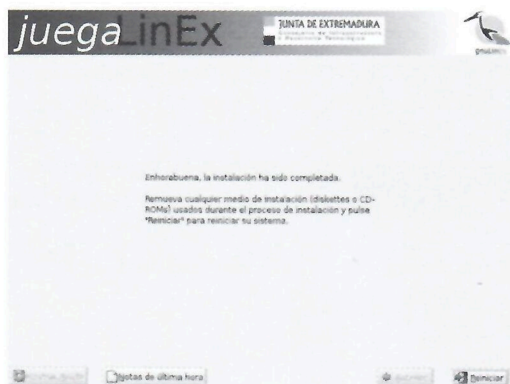


Figura 20. Fin de instalación.

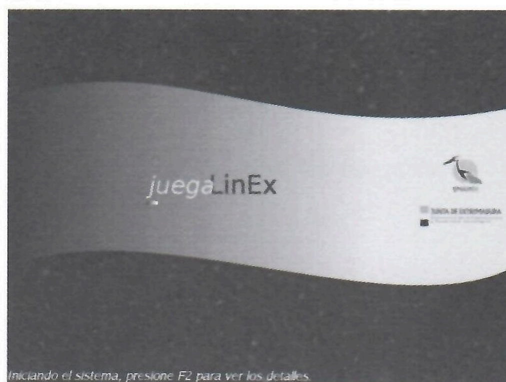


Figura 21. Reinicio del sistema.

Mientras se reinicia, aparece la ventana de la figura 21.

Una vez reiniciado el sistema, nos pedirá el nombre de usuario y la contraseña para acceder al mismo.

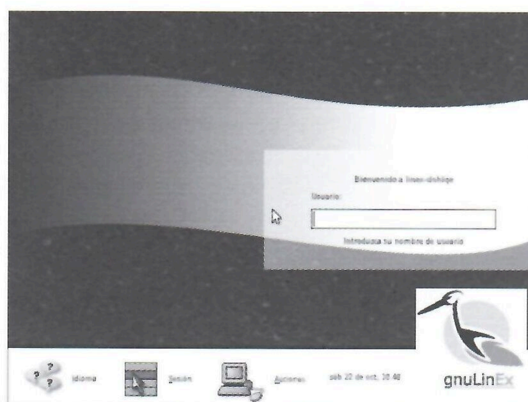
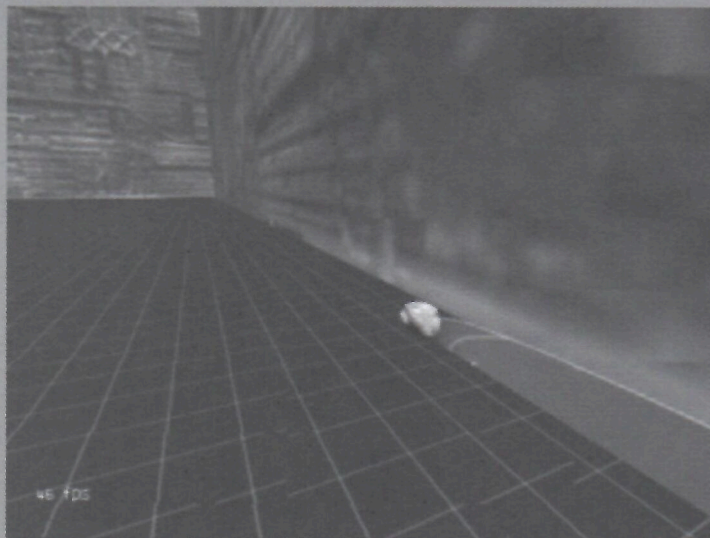


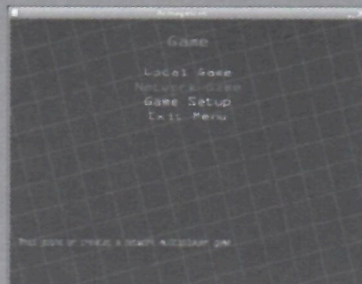
Figura 22. Identificación en el sistema.

Arcade



Armagetron





También podemos configurar nuestra conexión para partidas en red

La película de Disney Tron dio lugar a una serie de videojuegos tomados de ella. Armagetron es uno de los productos más elaborados que se han hecho.

Útil para...

Pasar un rato divertido y alucinar con las posibilidades de los ordenadores y la 3D. También prever situaciones antes de que ocurran y mejorar la percepción espacial.

Primeros Pasos...

Las reglas del juego son muy simples: conduces una lighcycle que es una especie de moto que te permite girar 90° de golpe, dejas detrás de tu paso un muro y no puedes parar. Tu objetivo es que tu rival choque contra uno de los muros. A diferencia de otros juegos clones de Tron en Armagetron puedes acelerar pero no existe ningún botón o tecla para ello, aceleras cuando conduces junto a un muro. ¿Arriesgado,no? Sin embargo esta novedad te permite tácticas interesantes contra tus adversarios, pero cuidado porque la Inteligencia Artificial del programa también está preparada para hacer esto contigo. Cada vez que hagas un giro perderás un 5% de velocidad.



Lo primero que hay que hacer es entrar en el **Player Menu** y colocar tu nombre y tu configuración de teclado y ratón. Por defecto se utiliza la tecla w para girar a la izquierda y la tecla x para girar a la derecha. El freno está en la tecla v. Mueve el ratón para buscar una toma de cámara cenital y poder orientarte mejor, al menos las primeras veces.

Una vez configurado elige **Game Menu** y empieza a competir con un oponente de Inteligencia Artificial. Cuando tengas dominado el juego es la hora de invitar a tus amigos y demostrar quien es el mejor *lighciclista*, en el modo multijugador.

Personalizar

- *Display Settings*
  Game
  - *Local Game:* Jugamos en nuestro ordenador
  - *Network Game:* Podemos jugar en una red local (*Lan Game*) o conectarnos a internet
- *Player Setup*
  Conjunto de configuración para cada jugador.
- *System Setup:* Configuración del sistema
  Display Settings: Configuración de la pantalla
  - *Screen Modes* Modos de pantalla
  - *Preferences* Preferencia de gráficos (que haya cielo o no, que éste se mueva, etc).
  - *Detail Settings* Detalles de la aplicación
  - *Sound Settings* Detalles sobre el sonido

Características Técnicas

Gráficos

Gráficos excelentes en 3D

Sonido

Juego muy cuidado con banda sonora

Jugabilidad

Dificultad media, se necesitan varias partidas para conseguir orientación en la *lightcicleta*. Las vistas de cámara son orientables.

Duración

Al no poder parar, las partidas de Armagetron duran pocos minutos.

También podemos configurar nuestra conexión de red. Incluso puedes participar en partidas en la red conectándote a cualquiera de estos servidores:

134.147.115.74:4536	breakfast.servegame.com:4538
134.147.115.74:4535	breakfast.servegame.com:4535
134.147.115.74:4534	85.10.239.45:4534
84.148.75.103:4534	81.169.154.148:4534
67.36.185.23:4534	213.202.215.20:4534
67.36.185.23:4534	81.169.154.148:4535

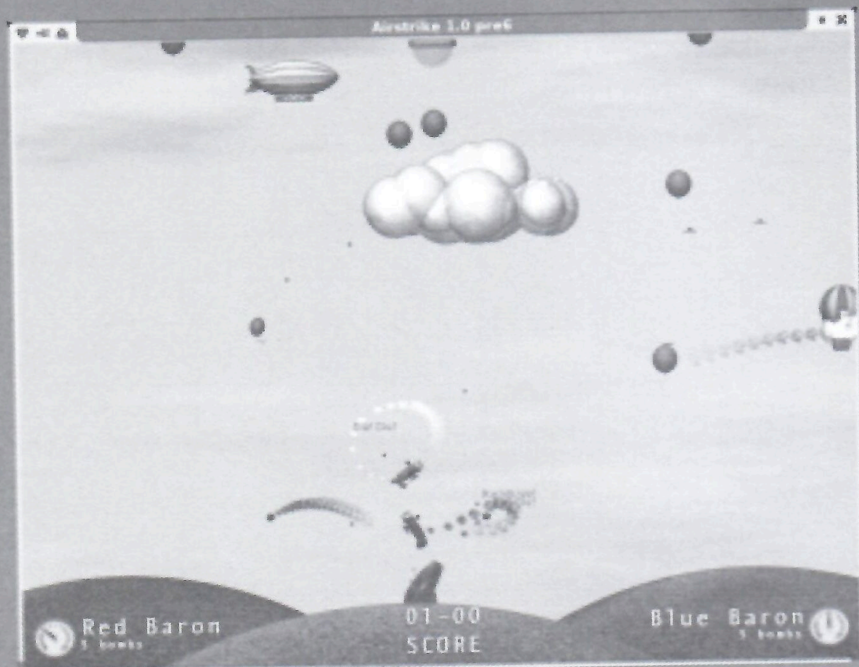
Valoración

Juego excelente, de gran calidad gráfica y muy, muy adictivo.

DESARROLLADO POR:

Autor: Manuel Moss
Correo: manuel@moosnet.de
url: http://armagetron.sourceforge.net

Airstrike



Airstrike es un juego en dos dimensiones en el que dos aviones, dirigidos por el Barón Rojo y el Barón Azul, luchan por la conquista del cielo. Atención a los globos que esconden múltiples sorpresas.

Útil para...

Desarrollar la coordinación y la visión espacial y anticipar situaciones antes de que ocurran, pero fundamentalmente para pasar un rato divertido.



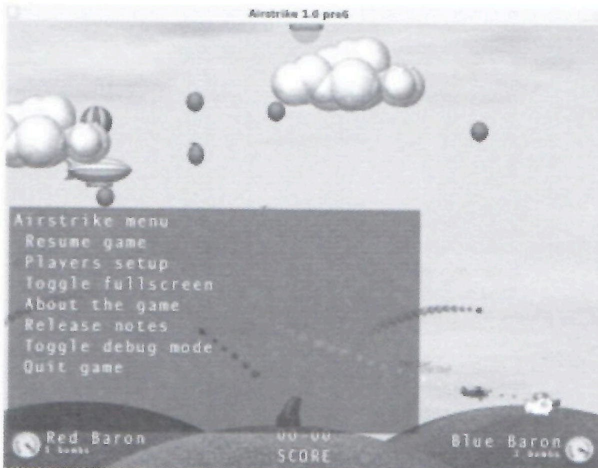
Categoría: ....Arcade

Primeros Pasos...

Pulsa la tecla *Escape* y elige *Players setup* para seleccionar tus teclas. No olvides pulsar el acelerador porque si no, el avión no se mueve.

Personalizar

Para personalizar el juego se tiene que pulsar la tecla *Escape* y despues seleccionar *Players setup* donde se nos ofrece la opción de seleccionar si queremos ser el Barón Rojo o el Azul, si queremos jugar con otra persona o con el ordenador, además de las teclas que queremos utilizar en el juego.



Valoración

Juego simpático para pasar un buen rato y hacer piruetas aéreas.

Características Técnicas

Gráficos

Aunque los gráficos tienen buena calidad y están cuidadas las sombras, resultan un poco infantiles para lo que se estila hoy.

Sonido

No tiene sonido

Jugabilidad

Juego simpático para pasar un buen rato y hacer piruetas aéreas.

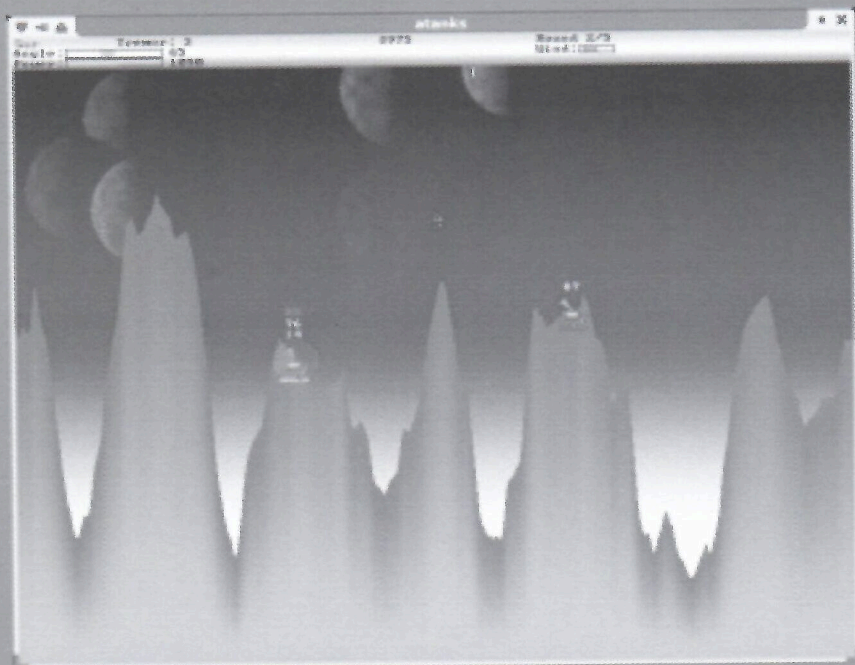
Duración

Depende de tu habilidad pero las partidas no van más allá de los cinco minutos.

DESARROLLADO POR:

Autor: Ulf Ekstrom, Aero Tamminen, Peter Eismann y Alessandro Giusti.
Correo: ulfek@ifm.liu.se
URL: http://icculus.org/airstrike

Atomic Tanks



Si te gusta controlar todas las variables de un juego, Atomic Tanks te va a gustar. En un escenario montañoso te enfrentas con una pieza de artillería a otro artillero, debes controlar el ángulo de tiro, la velocidad del disparo, la pendiente del paisaje, pero también tomar en cuenta la gravedad, el viento o el tiempo atmosférico. Puedes enfrentarte contra la Inteligencia Artificial de la máquina, o contra otros adversarios humanos. El máximo es cinco. El objetivo del juego es aniquilar otros tanques para obtener dinero para gastarlo en más armas. Real como la vida misma.

Útil para...

Pasar un buen rato y aprender algunas cuestiones de Física y Mátemáticas, como el tiro parabólico.



Categoría: ....Arcade

Primeros Pasos...

Controla el ángulo y la velocidad de tu disparo para corregirlo y ser cada vez más eficaz. Puedes regularlo con las flechas izquierda y derecha del teclado y ver sus modificaciones en el indicador que tienes en la parte superior izquierda. Controla también el viento en el indicador de la parte superior derecha.

Personalizar

Atomic tanks te permite personalizar un gran número de parámetros del juego. Elige *Options* en la primera pantalla y desde aquí puedes modificar los parámetros físicos (gravedad, viscosidad, pendiente), del tiempo (variación del viento, niebla, mostrar o no predicciones meteorológicas), el nivel de tecnología (hay seis niveles distintos que hacen nuestra artillería más técnica o menos) o el paisaje.



Características Técnicas

Gráficos

Juego 2D algo plano, pero de gráficos resultones.

Sonido

Las explosiones tienen gran calidad.

Jugabilidad

Fácil de jugar.

Duración

Muy variable, dependiendo de los rivales y del nivel de tecnología que uses. Cuanto más elevada sea éste más rápido tienes que destruir o serás destruido.

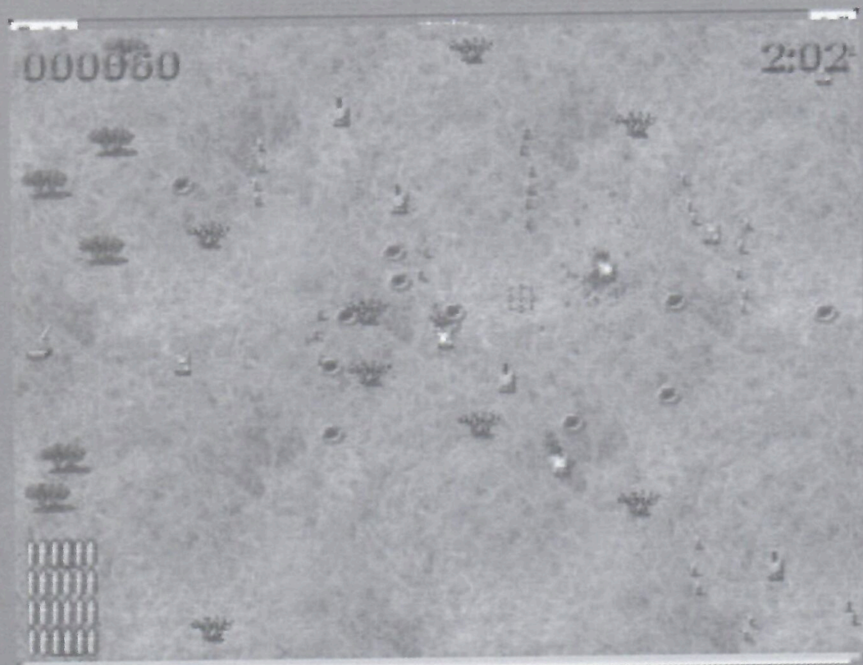
Valoración

Juego remarcable, muy interesante y del que cuesta desengancharse una vez que se le ha tomado gusto.

DESARROLLADO POR:

Autor: Tom Hudson
Correo: tom@singular.org.uk
url: http://atanks.sourceforge.net/

Barrage



Barrage es un juego muy violento en el que tu objetivo es destruir la mayor cantidad de objetivos enemigos. Para ello disparas una pieza de artillería situada en un lateral de la pantalla para destruir jeeps, tanques e infantería enemiga. Dispones de tres minutos. No es fácil conseguir puntuaciones altas.

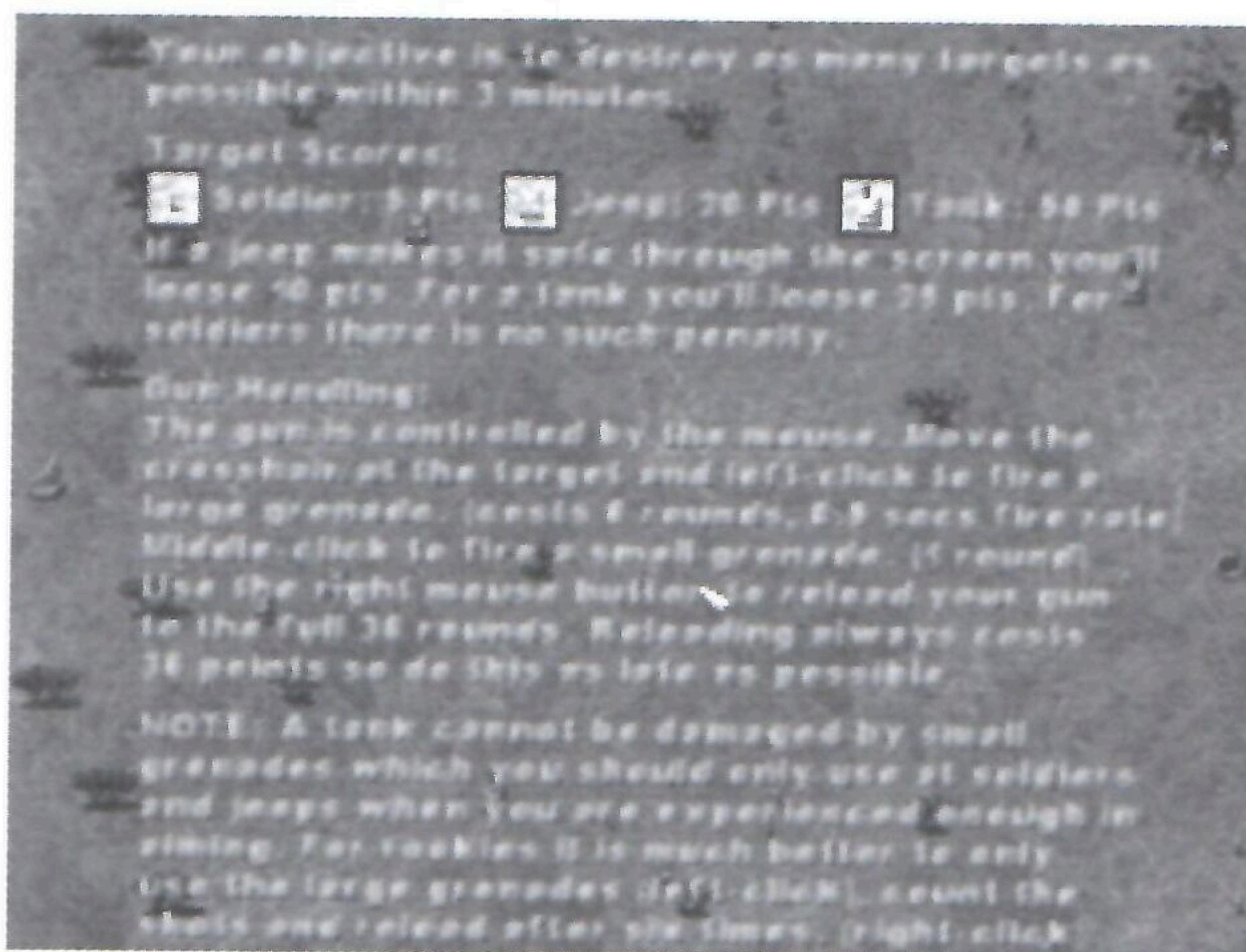
Útil para...

Entretenerte un rato y liberar tensiones después de reunirte con tus jefes. También para la coordinación óculo-manual.



Primeros Pasos...

El juego es extremadamente sencillo, una mira de color verde indica el punto de impacto y puedes disparar con el botón izquierdo del ratón granadas de gran calibre o con el botón central granadas de menor calibre. El botón derecho del ratón se usa para recargar la munición. Se puede recibir un pequeño entrenamiento donde se explica, en inglés, el objetivo del juego así como la puntuación (tanque 50 puntos, jeep 20 puntos, soldado 5 puntos).



Características Técnicas

Gráficos

Gráficos en dos dimensiones pero de buena calidad (los cráteres están muy conseguidos, al igual que el movimiento de los soldados)

Sonido

Buen sonido, con explosiones y quejidos espectaculares.

Jugabilidad

Juego fácil de jugar

Duración

Tres minutos para destruir la mayor cantidad de material bélico enemigo. Después pasas a la siguiente fase.

Personalizar

No hay personalización disponible en el juego.

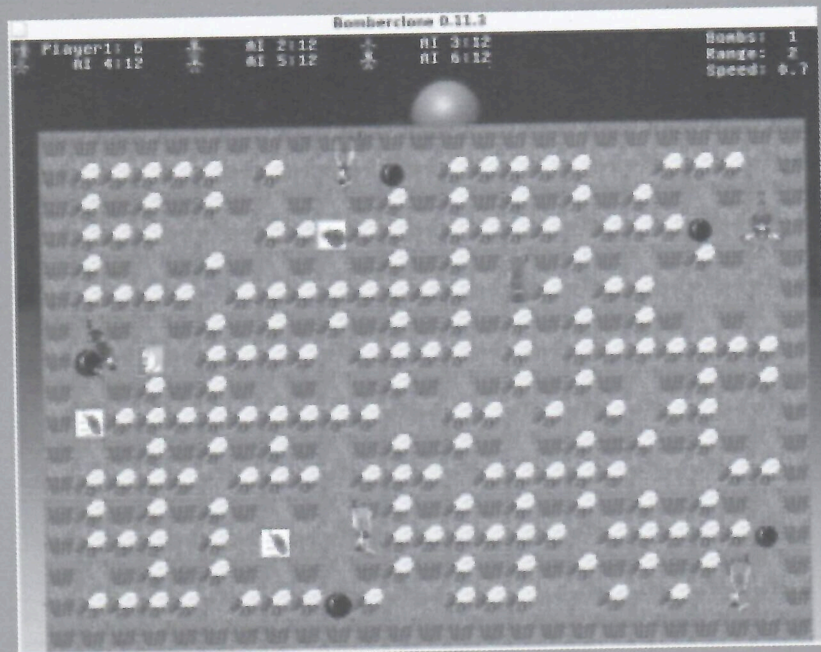
Valoración

Juego muy violento, no recomendable para menores.

DESARROLLADO POR:

Autor: Michael Speck
Correo: kulkanie@gmx.net
url: http://lgames.sf.net

Bomberclone



Sobrevivir, quedar el último es el objetivo de este juego. Puedes ir dejando bombas en dirección horizontal y vertical; éstas pueden servir para destruir piedras en el camino o para matar a otros jugadores. Hay que tener cuidado con los rivales y con nosotros mismos, que también nos podemos matar.

Útil para...

Pasar un rato divertido y desarrollar la capacidad estratégica ante otros adversarios. También sirve para entrenar la capacidad de análisis y tomar decisiones rápidas.

Primeros Pasos...

 Te da bombas para colocar. El máximo es 12.

 Incrementa el rango de destrucción de tus bombas el máximo es 10.



Incrementa la velocidad de tu jugador. La velocidad máxima será 0.40.

Te permite que le puedas dar patadas a las bombas.

Puedes dejar una fila de bombas.

Las bombas que empujes no paran hasta que explotan.

Las bombas que empujes dejaran de moverse en el límite con otra bomba.

Permite elegir el tiempo que tardará la bomba en explotar.

Evita el icono con la calavera pues contraerás una enfermedad (hay muchas en el juego) que te durará 20 segundos.

Controles:

- Flechas: Mueven el jugador
- Control: Coloca bombas
- F4: Comienza el juego (en versión servidor)
- F8: Juego a pantalla completa
- ESC: Salir del juego.

Personalizar

El juego tiene muchas posibilidades de personalización a partir de la pantalla de opciones (*Options*). Así que podemos elegir entre el Menú del Jugador (*playermenu*) donde se puede configurar el nombre de los jugadores (uno o dos para pc) las opciones de teclado (*keyboard*), la resolución de pantalla o el sonido.

La opción *Multiplayer Game* permite añadirte a un juego (si conoces la dirección IP del servidor) o configurar las opciones de red (número máximo de jugadores, puerto de conexión, password si el juego es privado, etc.

Características Técnicas

Gráficos

Buenos, teniendo en cuenta que es un producto en dos dimensiones.

Sonido

Realmente bueno, no tiene muchos sonidos diferentes, pero los que hay son de gran calidad.

Jugabilidad

Muy jugable, muy sencillo y entretenido, cuidado con la adicción.

Duración

Dependerá de tu paciencia puesto que hay una gran cantidad de pantallas.

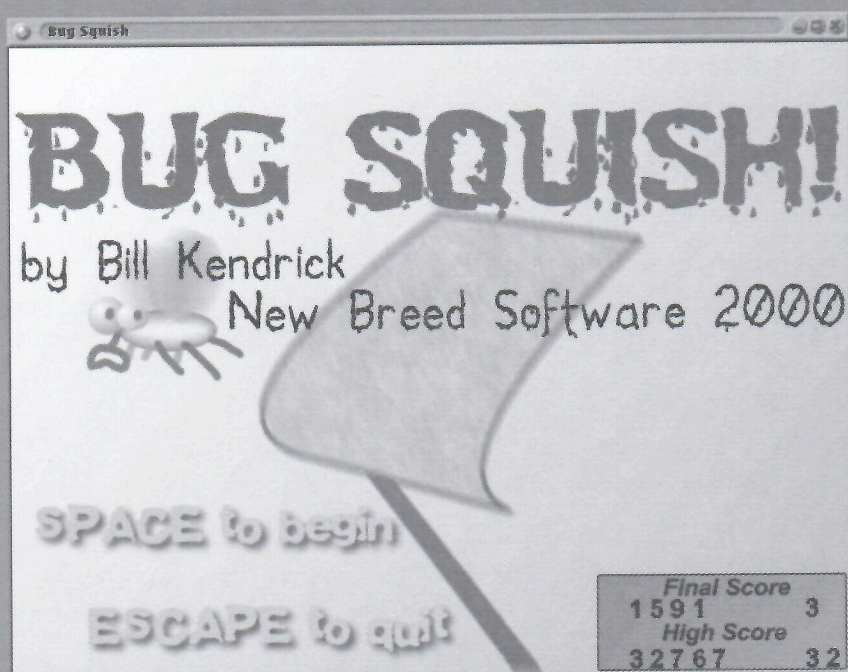
Valoración

Juego interesante en el que la estrategia juega un papel importante, sobre todo cuando se complica al aumentar el número de jugadores.

DESARROLLADO POR:

Autor: Steffen Pohle y Patrick Wilczek
Correo: steffen@bomberclone.de
URL: http://www.bomberclone.de

Bugsquish



¿Quién no ha pasado una mala noche por ese maldito mosquito que se empeña en desangrarnos? Bug Squish es un regalo, una manera de hacer justicia a todas esas noches de insomnio. Un conjunto de bichos (insectos) tratan de chuparnos la sangre, mientras nosotros tenemos que defendernos de ellos. Como dicen sus autores, este juego necesita un gran uso del ratón, así que absténganse los usuarios de muñeca frágil.

Nota: No tenemos constancia de la queja de ningún entomólogo.



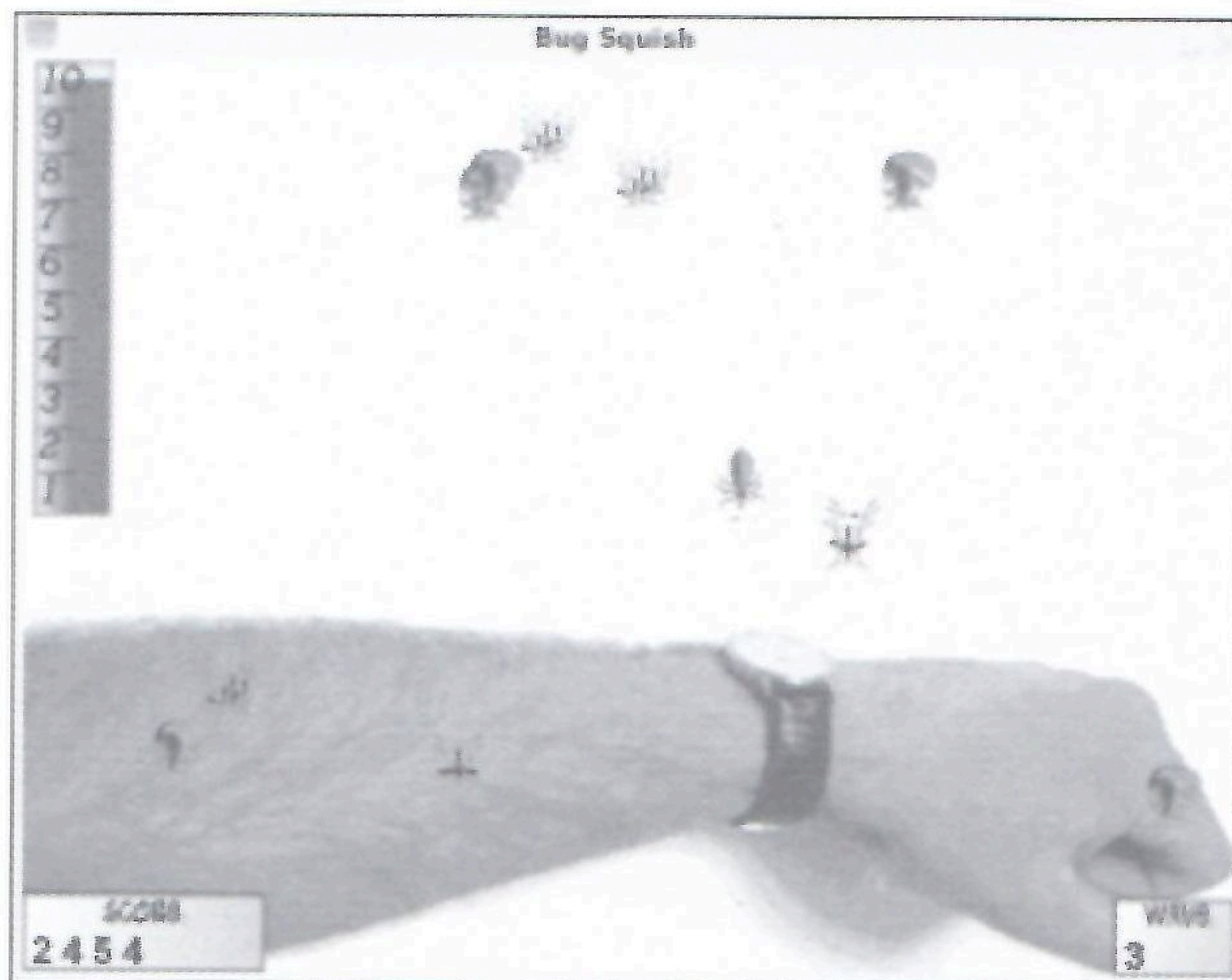
Categoría: ....Arcade

Útil para...

Pasar un rato divertido y que nuestros amigos se rían viéndolo y jugándolo (sobre todo la primera vez).

Primeros Pasos...

Usa el ratón para protegerte de los bichos que tienen la aviesa intención de chuparte la sangre.



Características Técnicas

Gráficos

Muy simples, pero eso le da un punto gracioso.

Sonido

Bueno, aunque la banda sonora es casi tan agobiante como el ataque de los bichos. Nuestros quejidos hacen tanto daño como imaginar la picadura de los bichos.

Jugabilidad

Muy fácil de jugar.

Duración

Dependerá de tu paciencia. Las oleadas de bichos son constantes.

Personalizar

El juego no es personalizable.

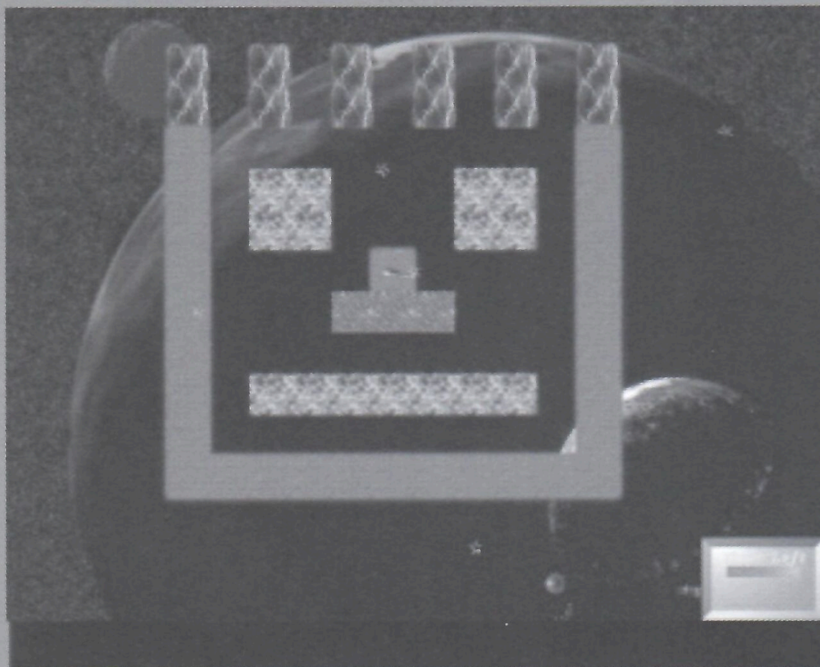
Valoración

Un juego divertido que pierde interés cada vez que se juega.

DESARROLLADO POR:

Autor: Bill Kendrick
Correo: bill@newbreedsoftware.com
URL: http://www.newbreedsoftware.com/bugsquish/

Bumprace



Bumprace es un laberinto bidimensional cargado de peligros. Al mando de una de las 4 naves posibles debemos llegar a un punto marcado como objetivo.

Útil para...

Entretenerte un rato y ejercitar el pensamiento deductivo y la anticipación de acontecimientos.

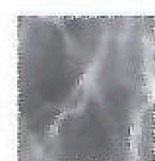


Primeros Pasos...

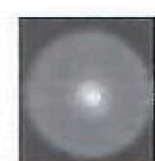
Utiliza la *flecha izquierda* para girar en sentido horario y la *flecha derecha* para hacerlo en sentido antihorario. La propulsión se consigue con flecha arriba. Algunas naves son díficiles de manejar. Es recomendable empezar por la nave que nos proporciona un 15% más de tiempo. Hay otros tres tipos de nave que nos proporcionan otras características (mejor control, más velocidad, etc.)

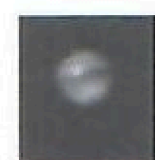
 Objetivo.

 Pared normal.

 Pared mortal.

 Pared freno (nos quedamos pegados a ella hasta que volvemos a impulsarnos).

 Teletransporte.

 Tiempo extra.

Personalizar

No hay personalización disponible en el juego.

Valoración

Juego interesante, aunque necesita un cierto tiempo de entrenamiento para gobernar la nave.

Características Técnicas

Gráficos

Gráficos en dos dimensiones pero de buena calidad.

Sonido

El juego se acompaña de música, pero a la decimoquinta partida has apagado los altavoces o estás buscando el domicilio de su autor.

Jugabilidad

Requiere cierto entrenamiento para gobernar correctamente la nave.

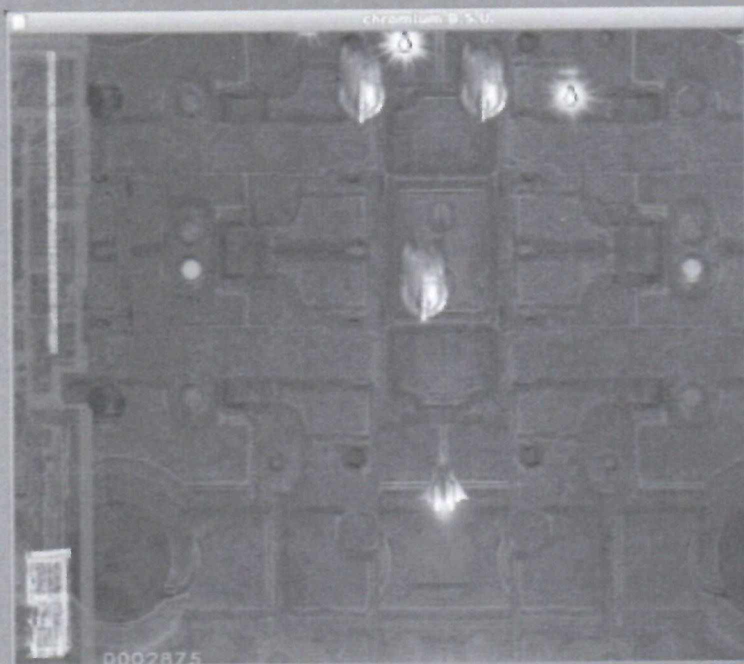
Duración

Cada nivel establece un tiempo máximo para pasar a la siguiente pantalla.

DESARROLLADO POR:

Autor: Karl Bartel y Lion Kimbro.
Correo: karl@gmx.net y SnowLion@sprynet.com
URL: http://www.linux-games.com

Chromium



Chromium es Arcade puro. Excelente para descargar adrenalina matando naves enemigas de todo tipo. Por si esto fuera poco, una música totalmente rayante nos acompaña durante toda la partida.

Útil para...

Trabajar el pensamiento anticipado. También para descargar adrenalina y pasar un rato entretenido.

Primeros Pasos...

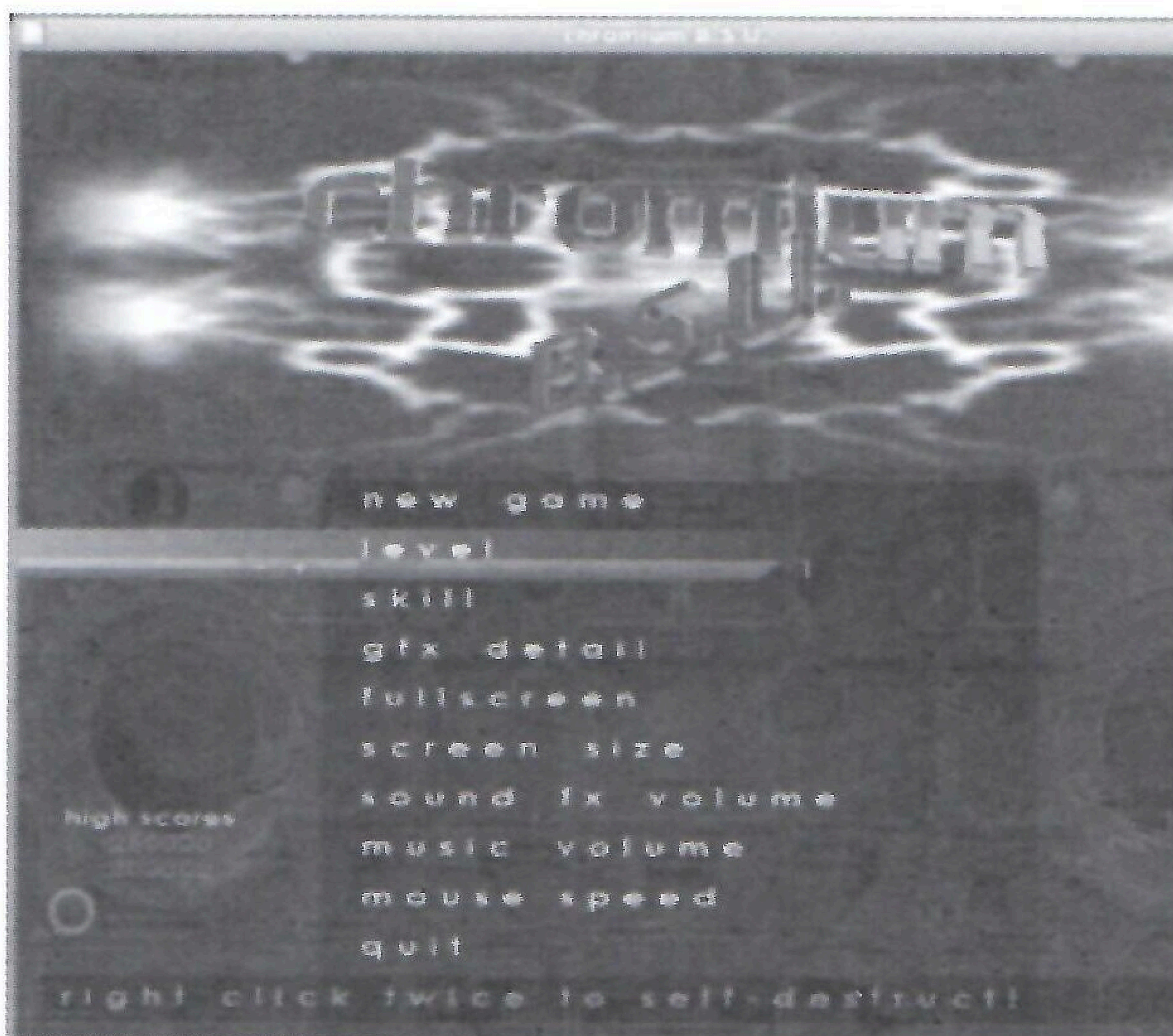
Choca contra los enemigos para destruirlos, puedes disparar pulsando el botón izquierdo del ratón, pero el choque es mucho más efectivo. En algunos casos es el único posible. También puedes pulsar dos veces el botón derecho del ratón para la autodestrucción, esto te permitirá conservar las mejoras de tu nave en caso de peligro.



No permitas que ningún enemigo te sobrepase, puede costarte una vida y recoge todas las calaveras y pingüinos que puedas pues aumentarán el poder destructor de tu nave.

Personalizar

La primera pantalla del juego nos permite seleccionar el nivel del juego, los detalles de los gráficos de efectos especiales, el tamaño de la ventana el volumen de los efectos especiales y el volumen de la música (esto último es muy de agradecer). También podemos configurar la velocidad del ratón. Para afinar el juego podemos utilizar el ratón y colocarnos sobre los iconos + y - o bien utilizar las teclas flecha izquierda y flecha derecha.



Características Técnicas

Gráficos

En 2D muy buenos, muy espaciales.

Sonido

Buen sonido, pero mejor reducir al mínimo el volumen de la música.

Jugabilidad

Muy jugable, muy sencillo y entretenido, cuidado con la adicción.

Duración

Dependerá de tu paciencia puesto que hay una gran cantidad de pantallas.

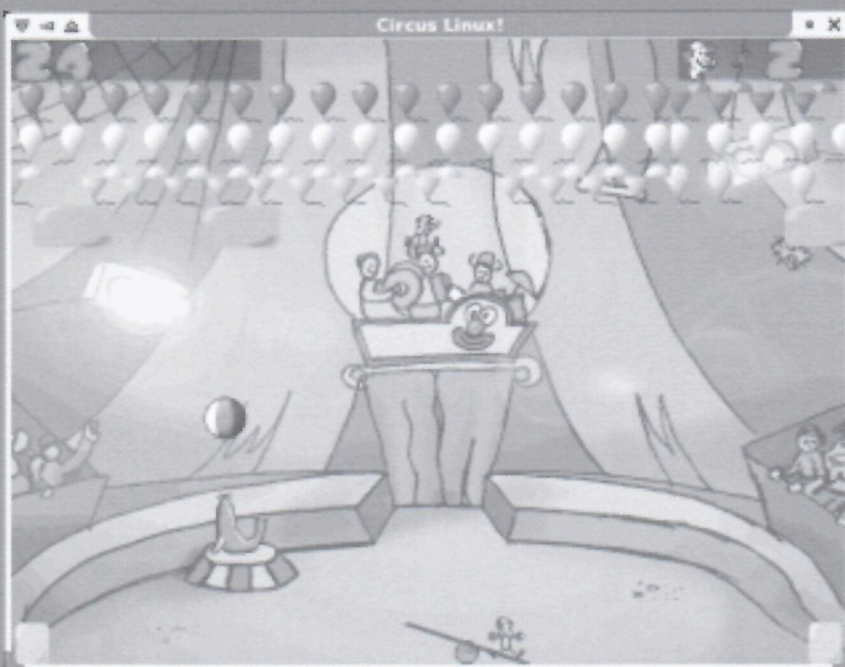
Valoración

Juego interesante en el que la estrategia juega un papel importante, sobre todo cuando se complica al aumentar el número de jugadores.

DESARROLLADO POR:

Autor: Mark B. Allan
Correo: mallan@users.sourceforge.net
URL: http://www.reptilelabour.com/software/chromium/

Circus Linux



¡Señoras y señores, niños y niñas, bienvenidos al maravilloso mundo del circo! Típico juego de Arcade, entretenido y con un punto infantil que lo hace estupendo. Dos payasos acróbatas están en la pista central del circo, tienen que apoyarse en un balancín para romper los globos que hay en el techo. Como algún otro juego de Bill Kendrick, está basado en juegos de Atari de principios de los años '80.

Útil para...

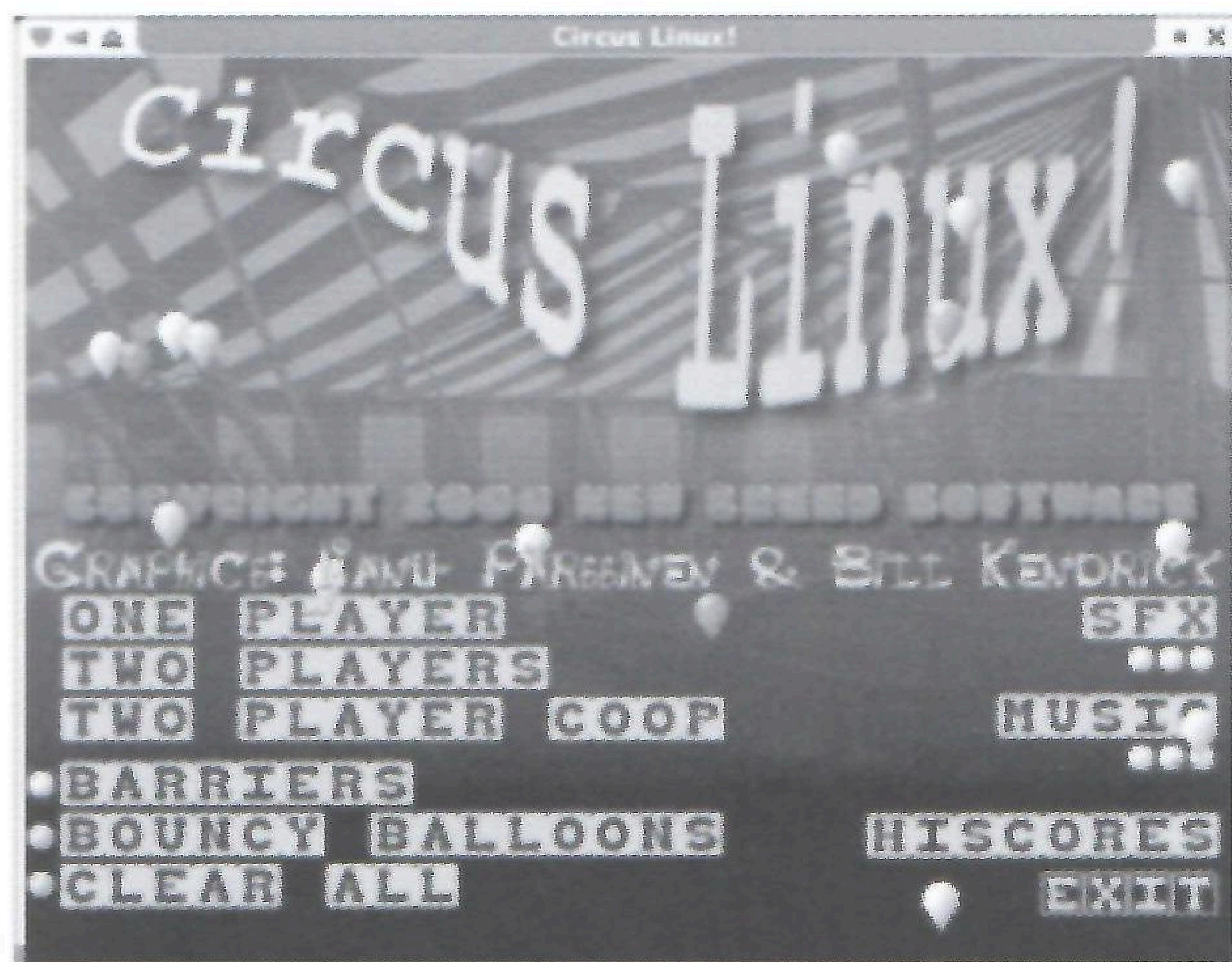
Entrenar la coordinación manual y visual y pasar un rato entretenido.



Primeros Pasos...

No son necesarios consejos para aprender a jugar, sólo hay que mover el ratón para recoger al payaso acróbata y aprovechar su impulso para lanzar el otro.

Personalizar



Características Técnicas

Gráficos

Gráficos en 2D, no necesitan una tarjeta aceleradora para funcionar correctamente.

Sonido

Sí tiene sonidos, que pueden ser regulados.

Jugabilidad

Muy sencillo de jugar, se necesita sólo mover el ratón.

Duración

Depende de lo hábil que seas para administrar las vidas de tus payasos acróbatas.

Además del número de jugadores, puede configurarse la dificultad del juego colocando barreras entre los payasos trapecistas y los globos. Para pausar el juego puedes pulsar la tecla *espacio*, *tab* o *P*. Para reanudar el juego vuelve a pulsar alguna de esas teclas. Para abandonar el juego pulsa la tecla *escape*.

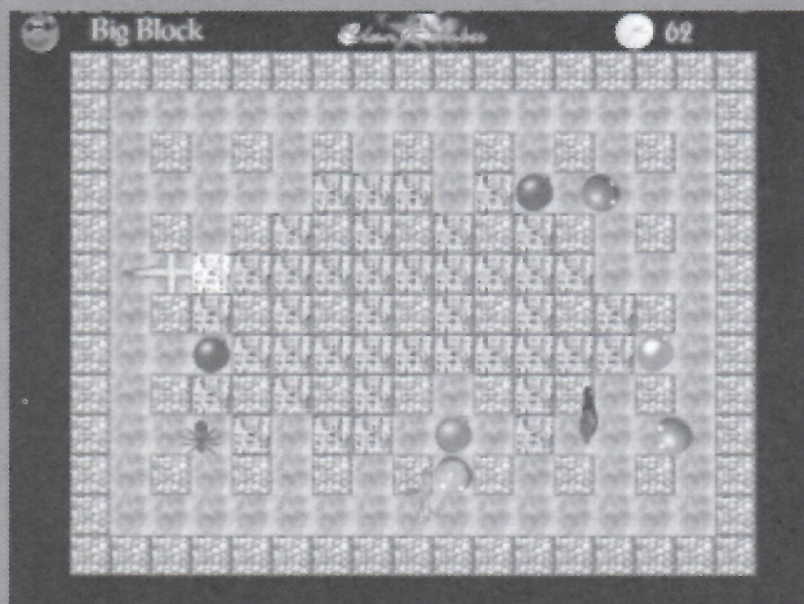
Valoración

Juego interesante, muy adecuado por su temática y colorido para que jueguen con él los niños de todas las edades.

DESARROLLADO POR:

Autor: Bill Kendrick
Correo: bill@newbreadsoftware.com
URL: http://newbreadsoftware.com/circus-linux/

Clanbomber



ClanBomber es un clon multijugador de Bomberman. Es muy entretenido, pero lo mejor de todo es que puedes crear los mapas tú mismo de forma muy sencilla.

Útil para...

Anticipar situaciones y desarrollar el pensamiento deductivo. Aunque sea un Arcade no está exento de estrategia.

Primeros Pasos...

El objetivo de Clanbomber es arrastrar a tus enemigos usando bombas, pero evitando ser arrastrado tú mismo. Pueden jugar hasta 8 jugadores, pero el máximo de humanos es 3; el resto es inteligencia artificial que pone la máquina.

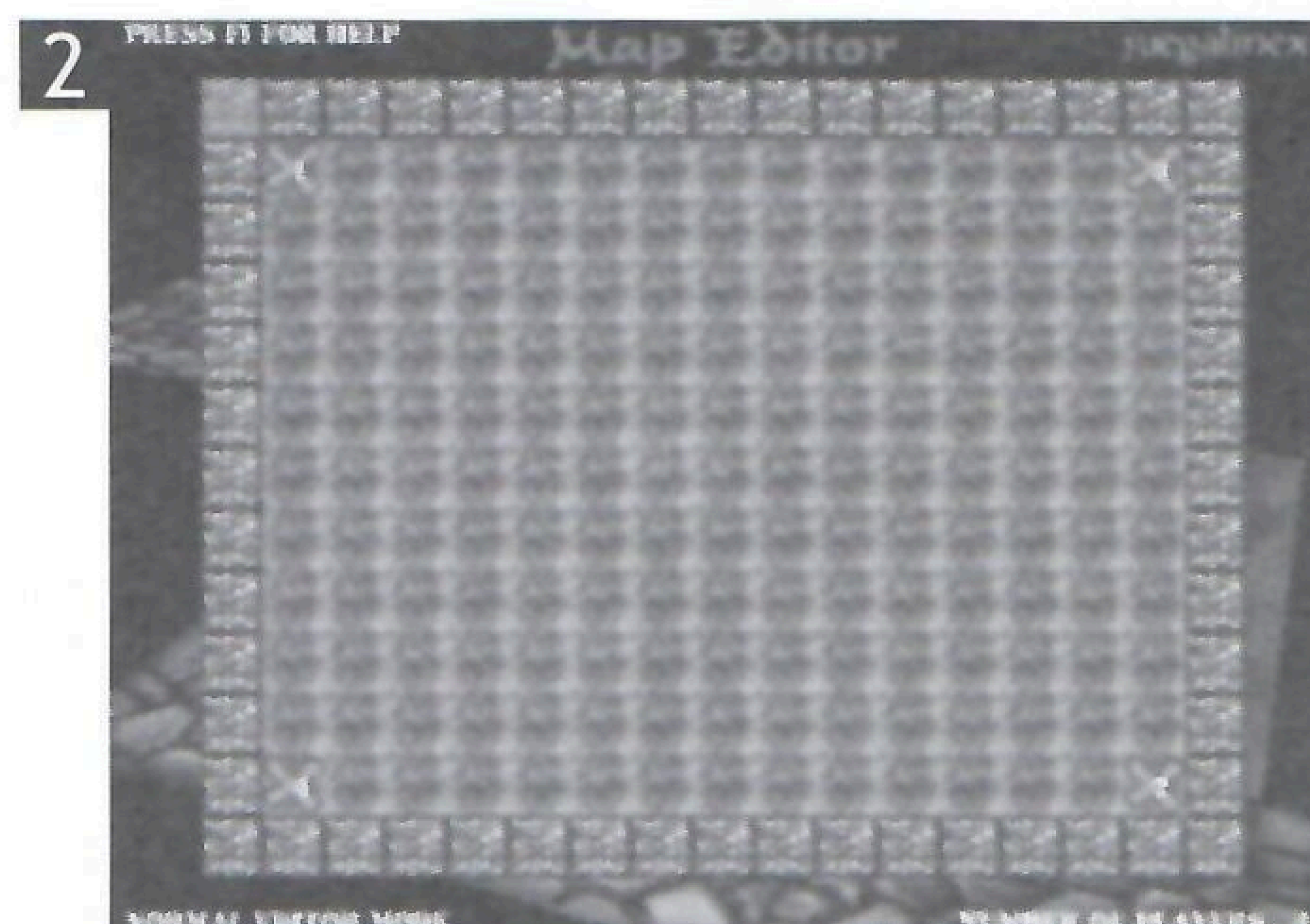


Categoría: ....Arcade

Personalizar

En *Menu/options* pueden personalizarse una gran cantidad de variables del juego **1**.





Crear nuevos escenarios **2**:

Usa las teclas de flecha para moverte por las casillas. Luego puedes crear el escenario utilizando estas teclas:

W	para crear un muro
B	para crear una caja
O	para crear una bomba trampa
I	para crear una mina de hielo
J	produce flecha izquierda
K	produce flecha abajo
L	produce flecha derecha
U	produce flecha arriba
Barra espaciadora	crea un hoyo
Pagina arriba/abajo	número de jugadores
A:	cambia el autor

Características Técnicas

Gráficos

El juego se desarrolla en entorno 2D. Los gráficos son bastante buenos.

Sonido

Si. Dispone de sonido

Jugabilidad

Dificultad media.

Duración

Muy variable, depende del número de jugadores y del nivel. A medida que vas aprendiendo las partidas van durando más, pero no van más allá de los cinco o diez minutos.

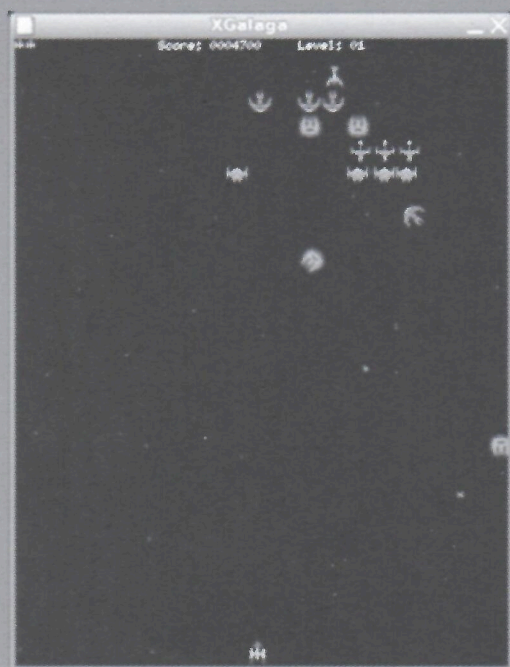
Valoración

Juego interesante, sobre todo por la posibilidad de crear tus propios niveles

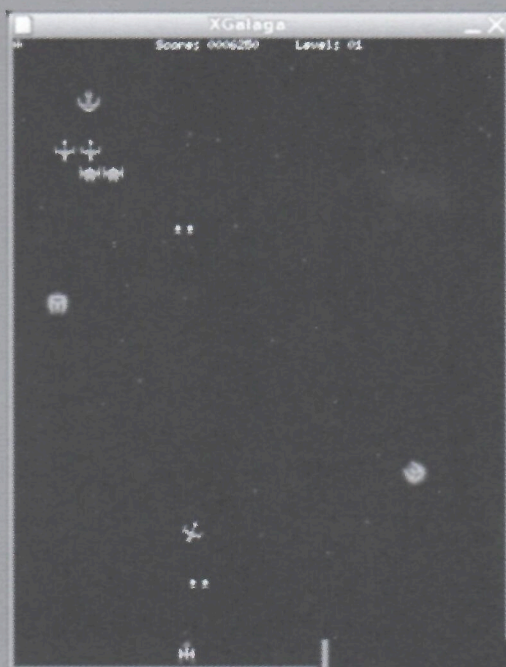
DESARROLLADO POR:

Autor: Andreas Hundt y Denis Oliver Kropp
Correo: clambomber@fishlustig.de
url: http://clambomber.sourceforge.net/

Galaga



Galaga



Galaga-hyperspace

Galaga apareció de la mano de Namco en los años 80, marcando un hito en los juegos matamarcianos. Un misterioso alien con forma de insecto, conocido como "Galaga", llegó desde otra galaxia lanzando un poderoso ataque contra la Tierra, su intención era clara: destruir nuestro planeta. xgalaga es un clon de Galaga para PC.



Útil para...

Pasar un rato divertido y entrenar la coordinación óculo-manual.

Primeros Pasos...

No dejes de disparar, aprovecha para eliminar enemigos mientras están en formación, pues cuando están volando no es tan fácil derribarlos

Para usar el teclado pulsa la tecla *k*. Los controles del teclado son:

Izquierda:	Flecha izquierda
Derecha:	Flecha derecha
Disparo:	Espacio
Pausa:	p
Sonido:	S
Abandonar el juego:	Q

Con el ratón el disparo está en el botón izquierdo.

Personalizar

El juego no permite personalización.

Características Técnicas

Gráficos

Tienen el gusto de lo antiguo, pero teniendo en cuenta el siglo en que vivimos se han quedado algo prehistóricos.

Sonido

Sí. Con el encanto de los videojuegos de antaño.

Jugabilidad

Como cualquier arcade de los años 80 es muy jugable e intuitivo.

Duración

Eso depende de tu habilidad. Un nivel puede tardar en completarse entre dos y tres minutos, pero en internet hay quien dice que ha llegado a 37...

Valoración

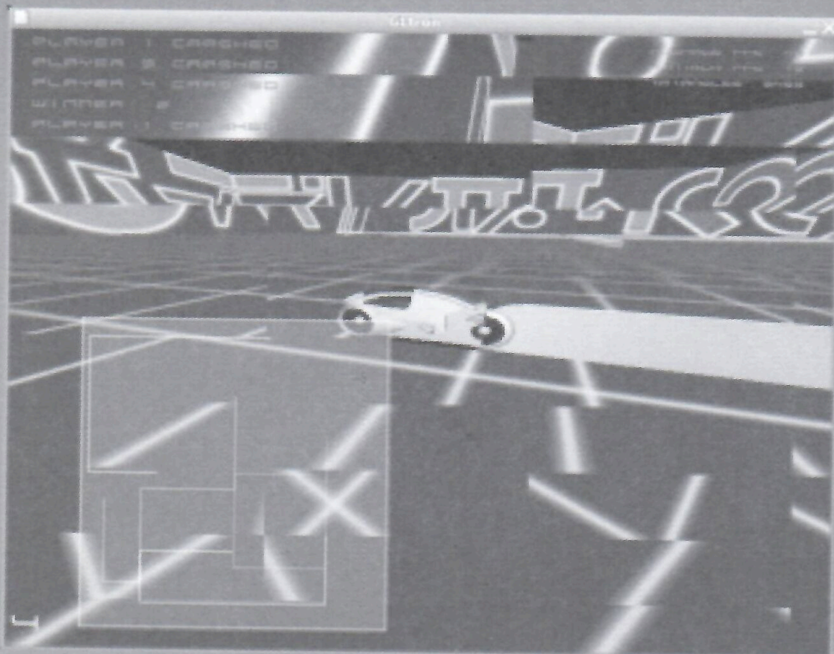
Juego entretenido para los que no lo conozcan e indispensable para nostálgicos.

Existe una variante en JuegaLinEx, Galaga-hyperspace, que es el mismo juego que Galaga, pero con unas cuantas mejoras en las armas y un escudo que se obtiene mientras se presiona la tecla *x*.

DESARROLLADO POR:

Autor: Joe Rumsey
Correo: joe@rumsey.org
URL: http://sourceforge.net/projects/xgalaga/

glTron



glTron es otro clon de Tron, esta vez en 3D (como Armagetron) y un sonido mucho más espectacular que cualquiera de los anteriores. El juego es básico: eliminar a tus adversarios antes de que éstos te eliminen a ti. Para ello dispones de un lightcycle que te permite hacer giros de noventa grados. Detrás de ti se forma un muro letal para el que choque con él.

Útil para...

Pasar un rato divertido.

Primeros Pasos...

Utiliza flecha izquierda y flecha derecha del teclado para girar. Atención, estos giros siempre son con referencia al sentido de tu *lightcycle*. Intenta reducir el campo de tus adversarios al mínimo para que tenga menos posibilidades de maniobra.



Con las teclas *x* y *z* puedes cambiar la perspectiva de la cámara.

Personalizar

glTron tiene muchas posibilidades de personalización en la configuración:

▶ *GAME*

Game rules

Configure Players: Selecciona cuántos jugadores serán humanos y cuántos recreará el ordenador.
Configure Keys: Configurar las teclas de la aplicación.
Play Settings: Permite configurar, entre otros el modo de la cámara (detrás, controlada por el ratón, etc) o el tamaño de la pantalla 2D.
Configure Joystick: Para configurar el joystick.

▶ *VIDEO*

Artpack: Detalles de vídeo del paquete artístico.
Detail Options: Detalles (filtros, halos, detalles del ciclo, sombras, etc.).
Screen Options: Tamaño de la pantalla.

▶ *AUDIO*

Música activa o no.
Sonido de efectos especiales activo o no.
Volumen de la música.
Volumen de los efectos especiales.
Canción.

Características Técnicas

Gráficos

Gráficos excelentes en 3D. Es necesaria una tarjeta de vídeo compatible con OpenGL 1.3 (NVIDIA GeForce, ATI Radeon).

Sonido

Dispone de música y efectos especiales. Conviene no subir mucho el volumen de la música porque tapa los efectos.

Jugabilidad

Relativamente fácil de jugar, en un cuarto de hora se dominan los elementos básicos.

Duración

Eso depende de la adicción que te crees.

Valoración

Juego clásico, aunque con unos gráficos muy poderosos.

DESARROLLADO POR:

Autor: andreas umbach
Correo: marvin@dataway.ch
URL: http://sourceforge.net/projects/gltron/

Heroes



Heroes es una mezcla de Tron y Nibbles. El objetivo es claro: sobrevivir a tus adversarios. Gran parte de la gracia de este juego con respecto a otros está en que no vemos todo el escenario en la pantalla, sino que tenemos que estar pendientes de los mapas que nos ofrece. Pueden jugar hasta cuatro jugadores, dos de ellos humanos.

Útil para...

Sobre todo pasar un rato divertido, pero también para trabajar la coordinación, la anticipación y la visión espacial.

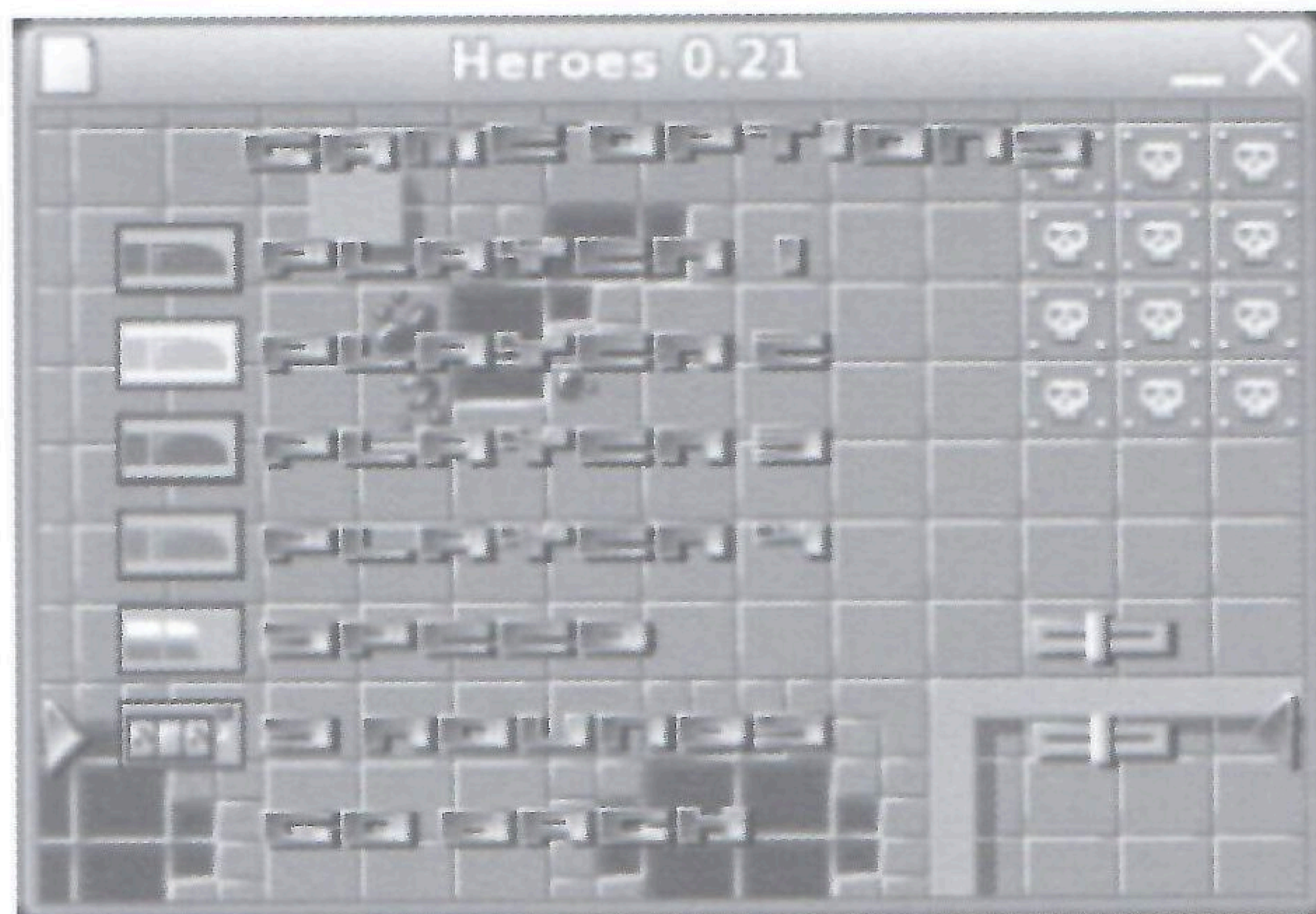


Categoría: ....Arcade

Primeros Pasos...

Selecciona *Play* en la primera pantalla y luego uno o dos jugadores con la tecla return, después elige uno de los juegos propuestos: *quest, death match, Hill'en all, Time Cash o Colors.*

¡Comienza el juego! Maneja tu jugador con las flechas del teclado.



Características Técnicas

Gráficos

Planos, pero de gran calidad. La pantalla es pequeña si se tiene un monitor de alta resolución.

Sonido

Dispone de música y efectos especiales.

Jugabilidad

Tan fácil de jugar como Nibbles, pero con una estética muy superior.

Duración

Depende del tiempo del que tú dispongas.

Personalizar

- Elige *options* | *game* para cambiar opciones del juego (jugadores, velocidad, número de asaltos).
- En *options* | *screen* se selecionan opciones como radar, inercia, luminosidad y otras informaciones.
- En *options* | *sound* se controla la música, los efectos especiales y su volumen.
- En *options* | *control* se elige el modo de controlar la aplicación por los usuarios (teclado, joystick, etc).
- En *options* | *keys* podemos cambiar las teclas por defecto.
- La *opción options* | *extras* no está activa.

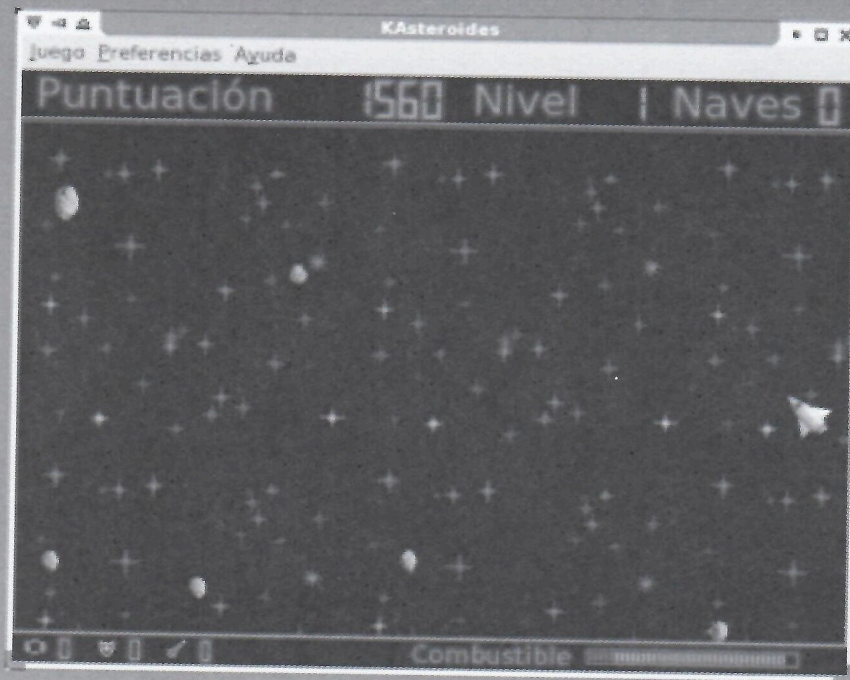
Valoración

Buen juego, aunque superado por otros de su misma temática como *Armagetron* o *Gltron.*

DESARROLLADO POR:

Autor: Daniel Burrows
Correo: Daniel_Burrows@brown.edu
URL: http://sourceforge.net/projects/heroes

KAsteroides



Solos, abandonados en la inmensidad del espacio sideral gobernamos nuestra nave y debemos evitar chocar contra los asteroides. Nuestro objetivo es eliminar todos los asteroides para pasar al siguiente nivel, donde otro asteroide nos espera.

Útil para...

Comprender algunos aspectos de la física como la aceleración o la inercia y pasar un rato divertido.

Primeros Pasos...

Cuando tu nave despega sólo tiene prestaciones básicas: girar, impulsarse y disparar. Para poder mover la nave hay que rotarla hasta colocarla en la dirección que se desea viajar y



pulsar la tecla de impulso. El combustible está limitado y se indica en la parte inferior de la pantalla, en cambio la munición no está limitada. En ocasiones, cuando se alcanza un asteroide éste generará un símbolo, que representa mejoras para la nave, para conseguirlo es necesario volar hasta el símbolo. Estas mejoras pueden ser combustible extra, frenos y escudo. El combustible extra permite que la nave siga impulsándose, los frenos detienen la nave rápidamente y tienen la ventaja de no consumir combustible. Los escudos absorben la colisión con los asteroides. Si no hay combustible no pueden activarse los escudos.

Controles:

- Para rotar en sentido horario: *Flecha derecha*
- Para rotar en sentido antihorario: *Flecha izquierda*
- Disparar: *Barra espaciadora*
- Despegar: *L*
- Activar Escudo: *S*
- Pausar el juego: *P*
- Frenar: *X*

Al finalizar, el juego nos ofrece una interesante estadística con nuestros disparos y el porcentaje de aciertos.

Personalizar

El juego permite hacer algunas personalizaciones a través del menú *Preferencias | Configurar KAsteroides* tales como el número de naves de la partida, mostrar las mejores puntuaciones al acabar o destruir los incrementos de potencia.

Características Técnicas

Gráficos

Aunque el fondo es plano, tanto la nave como los asteroides tienen un aspecto tridimensional muy conseguido. La paleta cromática es muy reducida con preferencia de los grises, el negro y el verde.

Sonido

Sólo ofrece sonido cuando un asteroide impacta con nuestra nave, lo que es bastante curioso porque en el vacío el sonido no debería propagarse.

Jugabilidad

Fácil de manejar, pero que requiere unas horas de vuelo hasta que se domina el movimiento de la nave.

Duración

Al ser un juego de Arcade, las pantallas son continuas y su duración la que se quiera.

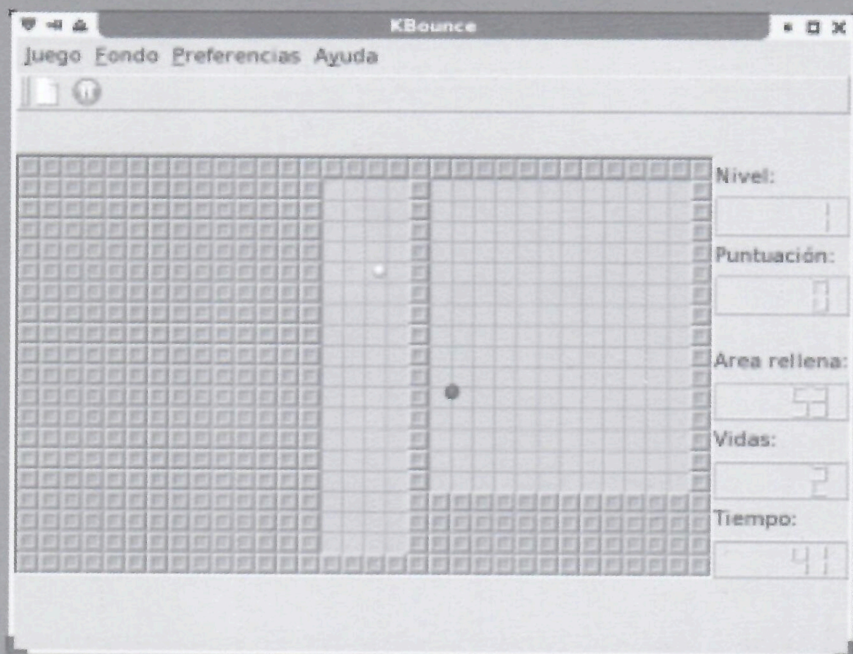
Valoración

Buen juego, interesante para comprender algunos principios de Física difíciles de experimentar.

DESARROLLADO POR:

Autor: Martin R. Jones
Correo: mjones@kde.org
URL: http://docs.kde.org/stable/en/kdegames/kasteroids/

Kbounce



Kbounce es un juego de habilidad. Una serie de bolas rebotan incansablemente en las paredes, nuestro objetivo es reducir el terreno construyendo paredes hasta reducir el espacio un 75% del terreno original, en un tiempo limitado. Ambas cuestiones se indican en el lado derecho de la pantalla. Por cada nivel que se supera se añade una vida y por cada pelota que choca con un muro en construcción se resta otra.

Útil para...

Pasar un rato divertido, y romperse el coco calculando trayectorias.



Categoría: ....Arcade

Primeros Pasos...

Los muros pueden construirse en sentido horizontal o vertical, lo que aparece indicado por el cursor del ratón. Para alternar uno u otro hay que usar el botón derecho del ratón, mientras que el botón izquierdo sirve para iniciar la construcción.

Como los muros se construyen a ambos lados del punto donde se sitúe el ratón, lo mejor suele ser colocarlo en el lugar más próximo al centro.

A partir de la tercera o cuarta pantalla comienza a ser difícil calcular la dirección de todas las pelotas para construir el muro, por lo que conviene encontrar fórmulas para aislar algunas de ellas y dividir el campo de juego.

Es interesante vigilar la información que aparece en la parte derecha de la pantalla en la que se nos indica el nivel del juego en el que nos encontramos, la puntuación, el porcentaje de la superficie que hemos conseguido reducir, las vidas que nos restan y el tiempo del que aún disponemos.

Personalizar

Apenas permite la personalización, tan solo que haya o no sonidos, mostrar la barra de herramienta o mostrar la barra de estado.

Características Técnicas

Gráficos

Claros, en 2D sin concesiones estéticas innecesarias.

Sonido

No tiene sonido.

Jugabilidad

Jugable, entretenido, el reto acabas siendo tú mismo.

Duración

Dependerá de los niveles que seas capaz de superar

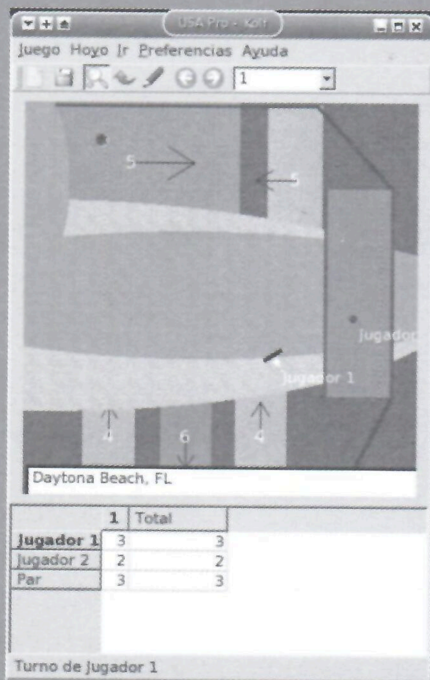
Valoración

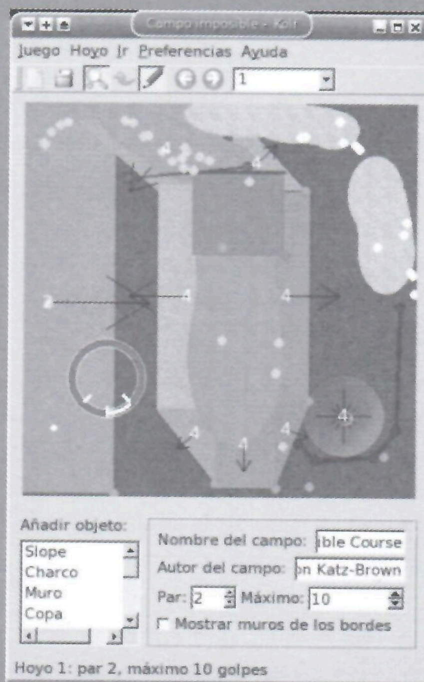
Juego estupendo en el que hay que mezclar grandes dosis de habilidad con otras de estrategia.

DESARROLLADO POR:

Autor: Stefan Schimanski Sandro Sigala
Correo: schimmi@kde.org ssigala@globalnet.it
url: http://docs.kde.org/en/3.1/kdegames/kbounce/

Kde Miniature Golf





Laderas, muros, bancos de arena, agujeros negros, puentes , lagos, todo ésto es lo que vas a encontrar en este minigolf. La diversión está asegurada.

Útil para...

Pasar un rato entretenido, fomentar la capacidad deductiva previendo sucesos y hacer prácticas de trigonometría.



Primeros pasos

Para iniciar el juego elige *Juego | Nuevo* y se abrirá un diálogo para configurar tu juego. Elige el número de jugadores, el campo y la opciones, luego pulsa *Aceptar*. Las opciones te permiten elegir entre el modo estricto (no puedes cambiar los hoyos de sitio, ni suprimirlos) y el no estricto que te permite *más creatividad*.

Para impulsar la bola con el *putt*, presiona el botón izquierdo del ratón para cargar la fuerza del tiro.

Al activar el *putter* avanzado, éste se carga y lentamente va reduciendo su fuerza. Presiona el botón izquierdo del ratón para cargar el golpe y vuelve a presionarlo cuando decidas disparar. Puedes ver el número de golpes que has realizado tú y tus contrincantes y el par del campo en la pequeña hoja de cálculo que hay en la parte baja de la pantalla.

Hay una gran cantidad de campos de diferente dificultad (*handicap* que les gusta decir a los que juegan al golf de verdad).

Personalizar

Son escasas las opciones, se resumen en mostrar la guía del *putter*, activar el *putter* avanzado, o reproducir sonidos. Lo mejor sin duda es que puedes editar los campos de juego que existen o añadir los que tú imagines.

Características Técnicas

Gráficos

No muy buenos, en algunos casos hay que poner mucha imaginación de nuestra parte para "ver" el campo.

Sonido

Sí, tiene; pero no están muy conseguidos.

Jugabilidad

Exige cierto tiempo para aprender a jugar. Luego entretiene.

Duración

Variable, entre las opciones está el número máximo de golpes que puedes dar para cada hoyo. Si lo superas, se acabó.

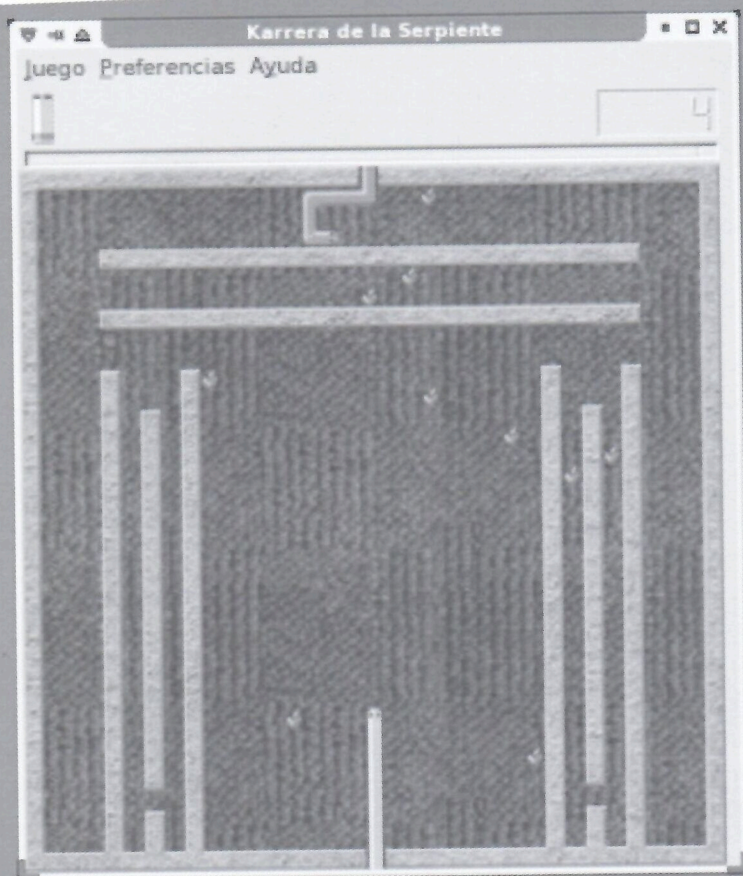
Valoración

Juego de calidad media, con buen planteamiento pero los gráficos reducen mucho la valoración.

DESARROLLADO POR:

Autor: Jason Katz-Brown
Correo: jason@katzbrown.com
URL: http://www.katzbrown.com/kolf/

Kde Snake Race



La carrera de la serpiente o kde snake race es otro juego de habilidad.

Útil para...

Pasar un buen rato con un clásico de siempre. Trabajo de la percepción espacio temporal asociada a la habilidad de manejo de las teclas de dirección. Además, desarrolla la capacidad de concentración y la previsión de trayectorias.



Primeros Pasos...

Cada manzana que nos comamos alarga la serpiente. Hay que tener cuidado con los choques, pues si lo hacemos contra los muros o contra nosotros mismos la serpiente muere. También se muere si nos alcanza una de las bolas que rebotan.

Es importante comer las manzanas lo más rápidamente posible, pues cuanto más tardemos más manzanas aparecen y por tanto mayor será nuestro tamaño.

Los puntos se obtienen por comer manzanas rojas (1 punto) o doradas (5 puntos). También obtenemos 2 puntos por cada serpiente que haya jugando con nosotros y otros 2 puntos por cada bola que rebota.

Por eliminar la serpiente del ordenador se obtienen 20 puntos.

Controles:

Pausa:	*F3*
Mejores puntuaciones:	*Ctrl+H*

Pero los puntos también pueden perderse si la serpiente del ordenador se come los objetos (perdemos 2 puntos por cada manzana roja y 5 puntos por cada manzana dorada).

Personalizar

Pulsando sobre *Preferencias* podemos modificar el comportamiento de otras serpientes y de las bolas.

Características Técnicas

Gráficos

En 2D sin concesiones estéticas innecesarias, pero muy claros.

Sonido

No tiene sonido.

Jugabilidad

Fácil de jugar y bastante entretenido.

Duración

Dependerá de los niveles que seas capaz de superar

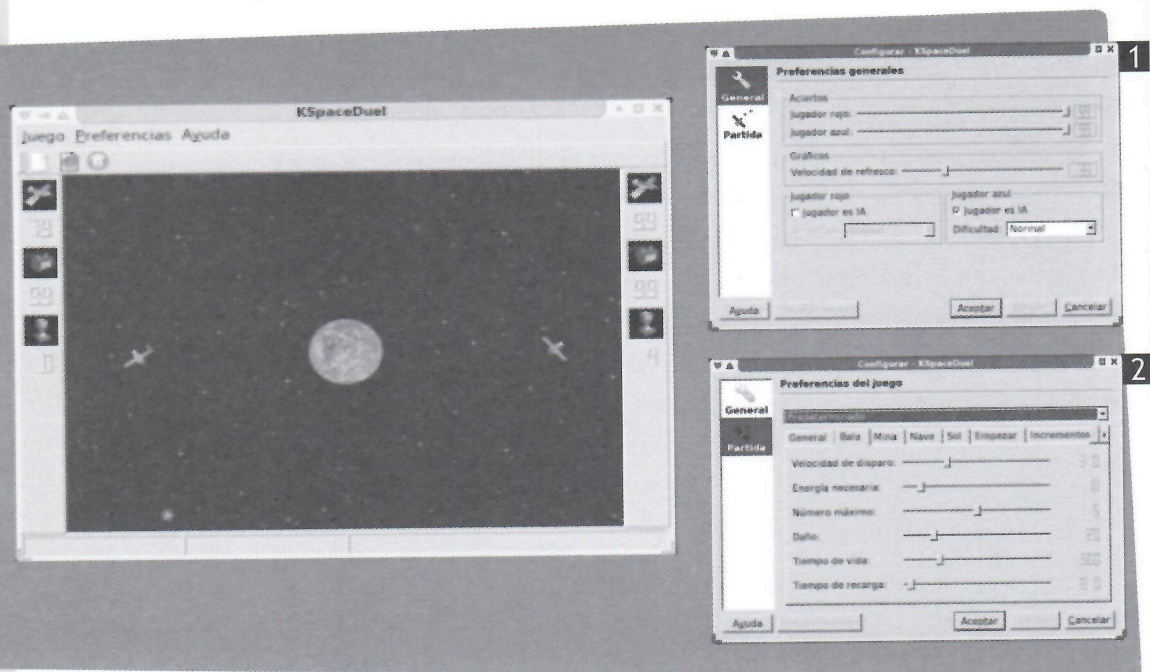
Valoración

Un clásico rediseñado que lleva más de veinte años funcionando no puede ser malo.

DESARROLLADO POR:

Autor: Michel Filippi, Robert Williams y Andrew Chant
Correo: mfilippi@sade.rhein-main.de y achant@home.com
url: http://docs.kde.org/stable/en/kdegames/ksnake/

Kde Space Duel



La lucha entre dos o más jugadores es un clásico de los juegos Arcade (destruir a tu enemigo antes de que él te destruya a ti), pero Kde Space Duel tiene un punto de originalidad porque lleva este duelo al espacio. Somos un satélite que orbita alrededor del sol, debemos alcanzar a nuestro enemigo, y podemos dirigir el satélite, pero, atención, no podemos dejar de prestar cuidado a nuestra órbita.

Útil para...

Pasar un rato entretenido y ver efectos relacionados con la aceleración gravitatoria.

Primeros Pasos...

Como en muchos juegos Arcade, no es necesario grandes consejos para aprender a jugar. Lo primero que tenemos que decidir es si vamos a jugar contra la inteligencia artificial de la máquina o contra la inteligencia humana de otro contrincante. La opción por defecto es jugar contra la máquina, pero si queremos demostrar lo hábiles que somos en el espacio podemos elegirlo en el menú *Preferencias* | *Configurar KSpaceDuel* | *General* y quitar la marca de la pestaña *I.A.* 1 Controles:



Jugador azul:

- Rotar a la izquierda: *flecha izda*
- Rotar a la derecha: *flecha derecha*
- Acelerar: *flecha arriba*
- Disparar: *flecha abajo*
- Minas: *Insert*

Jugador rojo:

- Rotar a la izquierda: *S*
- Rotar a la derecha: *F*
- Acelerar: *E*
- Disparar: *D*
- Minas: *A*

Posee además un excelente manual de ayuda (en inglés) al que se accede pulsando *Ayuda* y seleccionando la opción *Manual*. La partida puede ponerse en pausa pulsando la letra *P*.

Personalizar

KSpaceduel tiene cuatro opciones preconfiguradas: *Predeterminada, Caos, Bala y Lack of Energy*. La opción *Personalizar* permite configurar la partida:

- General: controla la velocidad del juego.
- Bala: controla la velocidad del disparo, la energía necesaria, el número máximo, el daño que causa, el tempo de vía de la misma y el tiempo de recarga **2**.
- Mina: controla el combustible y la energía necesaria para mantener una mina, el tiempo tras el cual se activará, el daño que produce, el número máximo y el tiempo de recarga.
- Nave: controla la aceleración, la energía necesaria para manteneral en órbita, la velocidad de rotación o el daño que causa cada impacto.
- Sol: controla la energía solar y la gravedad. Aumenta la gravedad y verás sus efectos.
- Empezar: se puede elegir la situación X e Y iniciales y la velocidad X e Y iniciales.
- Incrementos de potencia: controla el tiempo de aparición, el tiempo de vida, la cantidad de energía y la cantidad de escudo que deseemos.

Características Técnicas

Gráficos

En 2D, pero son más que suficientes.

Sonido

No tiene sonido.

Jugabilidad

Fácil de jugar, se aprende en dos o tres pantallas. Además de la diversión normal de cualquier Arcade tiene diversión extra jugando con la gravedad.

Duración

Dependerá de los niveles que seas capaz de superar.

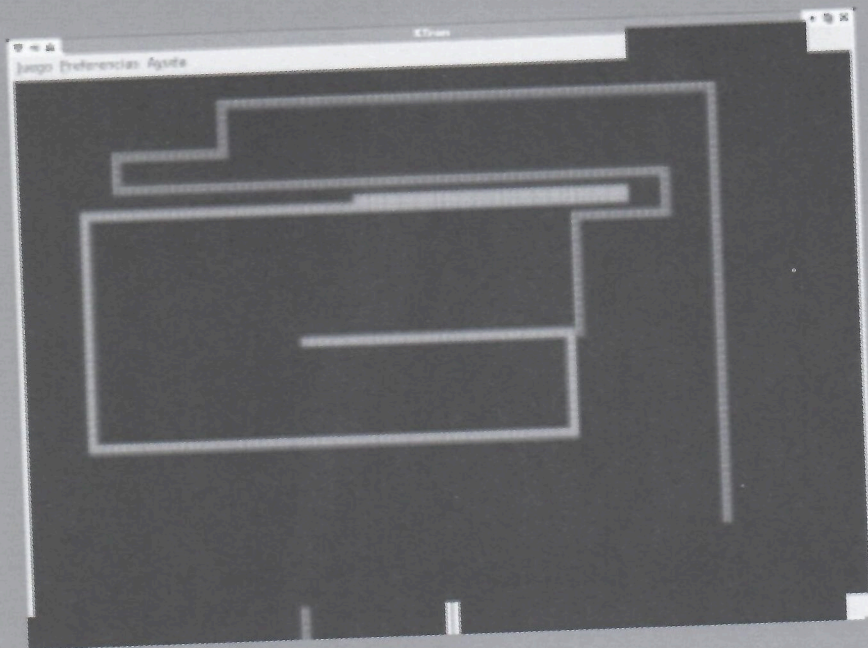
Valoración

Juego muy interesante. Además de la diversión normal de cualquier Arcade, ofrece el extra de jugar con la gravedad.

DESARROLLADO POR:

Autor: Andreas Zehender
Correo: az@azweb.de
URL: http://webcvs.kde.org/kdegames/kspaceduel/

Kde Tron



Como todos los Arcade, eliminar a tus adversarios antes de que éstos te eliminen a ti es el objetivo básico. Manejas un dispositivo que hace giros de 90 grados. Detrás de ti se forma un muro letal para que tu adversario choque con él. En Kde tron una vez ha comenzado el juego no puedes estar parado, tienes que estar en continuo movimiento, pero no puedes chocar contra ninguno de los muros, ni, por supuesto contra los adversarios.

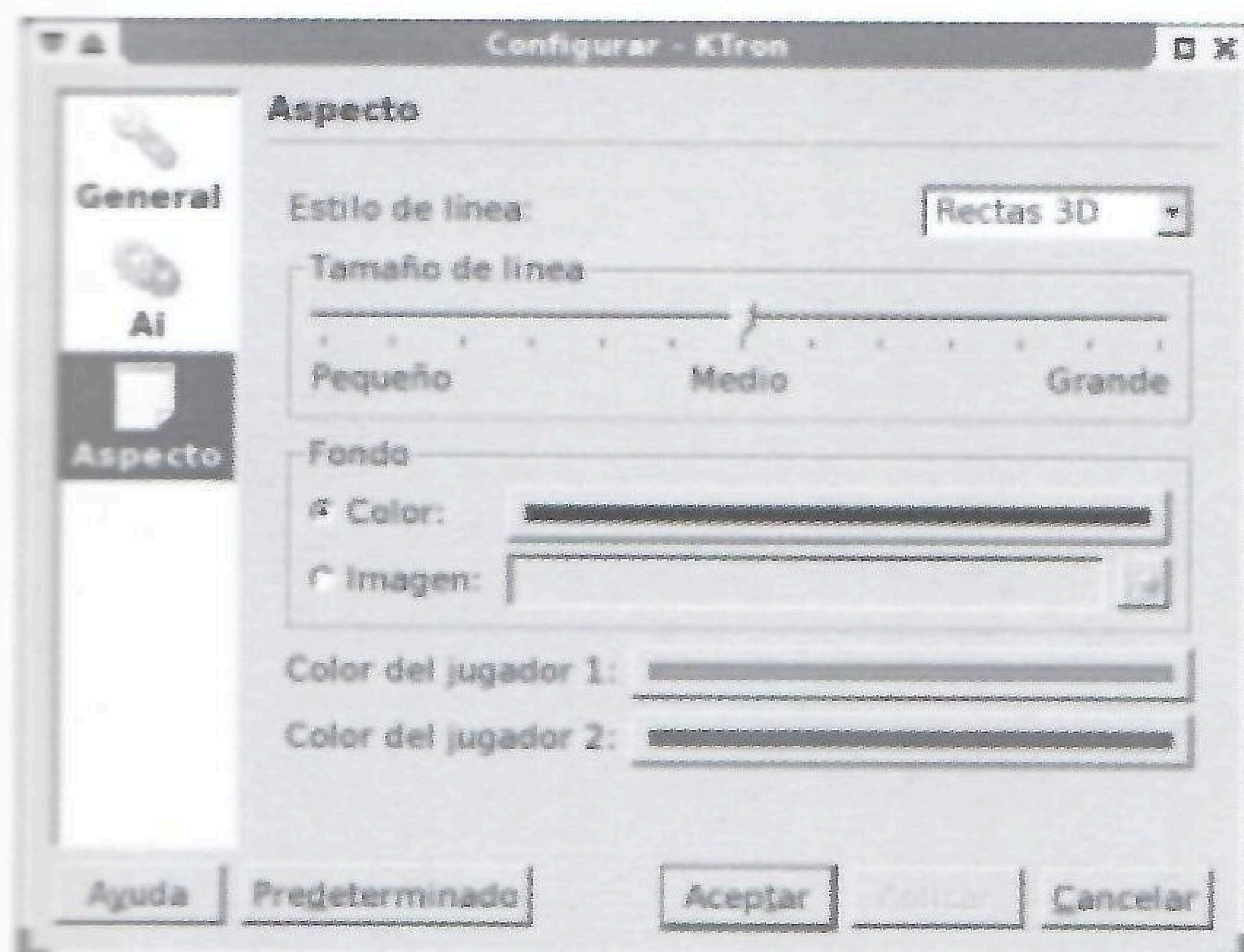
Útil para...

Descargar adrenalina y pasar un rato entretenido. También es útil para entrenar la coordinación óculo-manual.



Primeros Pasos...

No te estés quieto porque perderás la partida. Intenta reducir al máximo el campo de tu adversario, si lo consigues y tú no cometes errores la partida es tuya, pero no es tan fácil, el programa de inteligencia artificial de tu ordenador mejora cuanto más alto es el nivel del juego.



Características Técnicas

Gráficos

No tan bonitos como los de *gltron* o *armagetron*, pero permite usarlos en ordenadores con menos potencia gráfica.

Sonido

Sí tiene.

Jugabilidad

Muy jugable, muy sencillo y entretenido. Son conocidos numerosos casos de adicción.

Duración

Dependerá de tu paciencia, pero cada pantalla dura pocos segundos.

Personalizar

A medida que vamos dominando el juego es hora de ir haciendo uso de las opciones. Mediante *Preferencias* podemos cambiar el nivel de dificultad, el nivel del programa de *Inteligencia Artificial*, así como algunos componentes estéticos del programa.

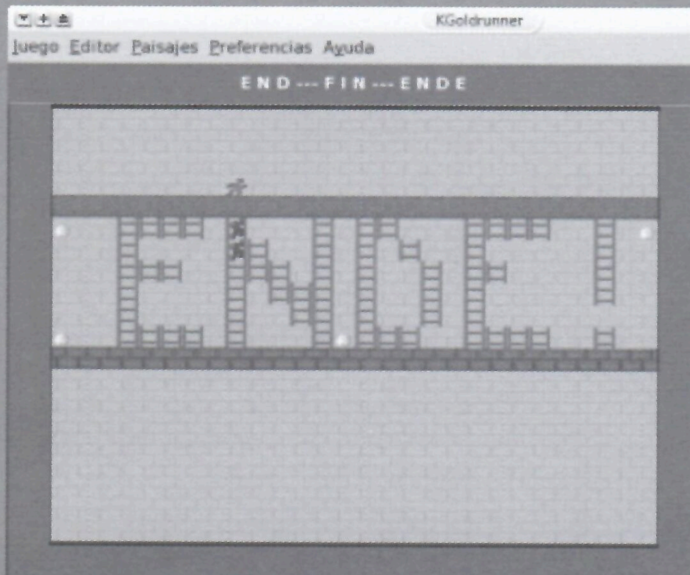
Valoración

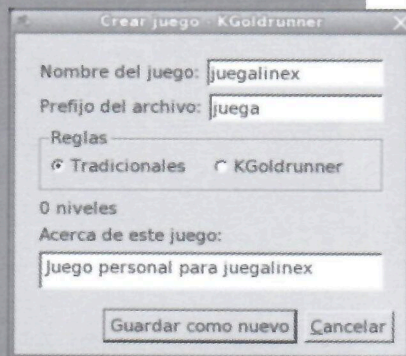
Juego interesante, los trucos y la estrategia se unen a la coordinación manual-visual para vencer en este juego.

DESARROLLADO POR:

Autor: Matthias Kiefer
Correo: matthias.kiefer@gmx.de
URL: http://docs.kde.org/stable/en/kdegames/ktron/

Kgoldrunner





1

KGoldrunner es a la vez un juego de acción y un juego para resolver puzzles. Tienes que recoger el oro que hay en la pantalla para alcanzar el siguiente nivel.

Útil para...

Pasar un buen rato y, si tienes afición, comenzar a aprender el desarrollo de juegos.

Primeros Pasos...

Cuando se inicia el juego aparece un listado de juegos, haz clic sobre el botón *Iniciar Partida*. El nivel 1 del juego que hayas elegido aparecerá. Para manejar al héroe verde puedes mover el ratón, hacer clic con el ratón o usar una de las teclas de control:

- Izquierda: *J*
- Derecha: *L*
- Arriba: *I*
- Abajo: *K*

En este juego nada es lo que parece, hay *ladrillos trampa* que caen al pasar sobre ellos, hay otros ladrillos que pueden excavarse (usa el botón derecho del ratón para excavar a la



derecha de nuestro héroe y el izquierdo para hacerlo a la izquierda). Puedes excavar varios ladrillos en línea, pero hazlo rápido, porque pueden cerrarse y dejarte atrapado. No te dejes atrapar tampoco por los hombrecillos azules, son tus enemigos y si te alcanzan tendrás que iniciar el nivel.

Usa el botón derecho del ratón para excavar a la derecha de nuestro héroe y el botón derecho para hacerlo a la derecha. Planea con atención cómo resolver el problema que irá surgiendo en cada uno de los niveles.

Personalizar

Puedes elegirse entre cinco paisajes que son: *Kgoldrunner, Apple II, Caverna de noche, Medianoche* y *Kde Kool.*

En el *Menú Preferencias* puede configurarse la velocidad del juego, las reglas del juego (tradicional o kgoldrunner), si el héroe será controlado por el ratón o por el teclado y el tamaño del juego **1**.

También posee un editor que nos permite crearnos nuestras propios juegos y editar las pantallas. Para hacer esto primero tenemos que crear una partida (*Editor | Crear partida*), ponerle un nombre y un prefijo. Luego seleccionamos *Editor | Crear nivel* y a continuación nos mostrará una pantalla con un héroe verde y sin ningún objeto.



Con las herramientas de la barra superior debemos crear nuestro propio nivel, que luego guardaremos en uno de los juegos o partidas.

Características Técnicas

Gráficos

No son el fuerte de este juego ni lo pretende. Muy destacable la presencia de un editor de partidas que nos colocan no sólo en el lado del juego sino también en el lado del programador.

Sonido

No tiene sonido.

Jugabilidad

No es el clásico juego arcade. Necesita un poco de tiempo para aprender a jugarlo. Afortunadamente hay un manual completo en la propia aplicación, aunque sólo en inglés.

Duración

El tiempo no es lo importante, pasar cada nivel dependerá de las dificultades que se hayan introducido en él.

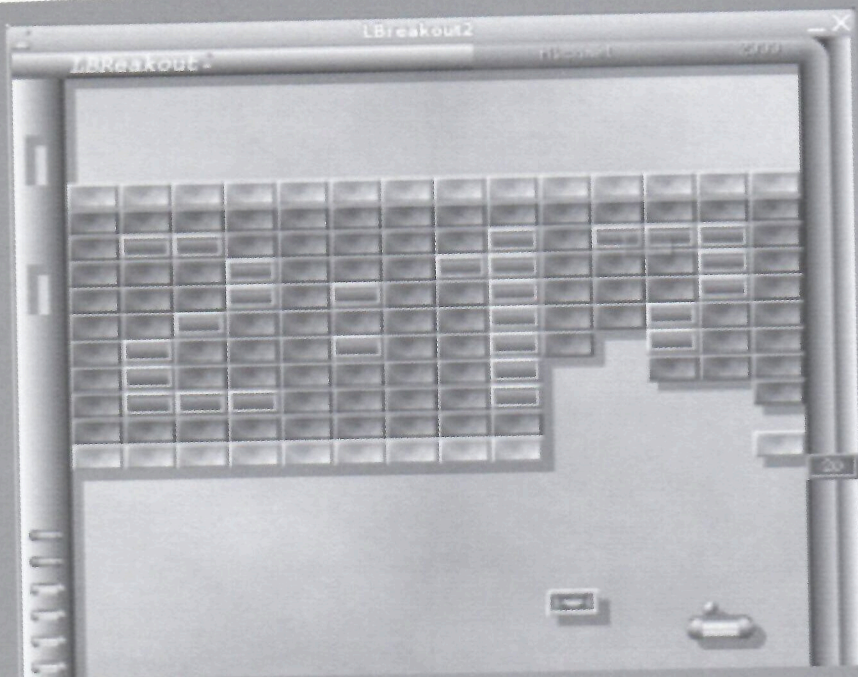
Valoración

Juego muy interesante, no es el Arcade para descargar adrenalina y exige pensar un poco más de lo habitual en este tipo de juegos.

DESARROLLADO POR:

Autores: Ian Wadham, Marco Krüger
Correo: kde-games-devel@mail.kde.org
URL: http://docs.kde.org/stable/en/kdegames/kgoldrunner/

LBreakout2



El clásico juego de la pared llena de ladrillos que hay que romper con una bola aparece aquí con un nivel de dificultad mucho mayor que el clásico de los años 80.

Este juego es el sucesor del clásico LBreakout, pero ofrece más de 50 niveles de juego distintos. Por si fuera poco si te aburres de ellos tienes un editor que te permite crear tus propias pantallas.

Útil para...

Pasar un buen rato.

Primeros Pasos...

El juego es extremadamente sencillo: un dispositivo nos permite movernos horizontalmente para hacer rebotar una bola que es la responsable de ir eliminando los bloques de los que



conste nuestra pantalla. Algunos bloques pueden capturarse antes de desaparecer por la parte baja de la pantalla, pero, atención, hay tanto elementos que mejoran nuestro trabajo como otros que entorpecen el mismo. Entre los primeros encontramos opciones para aumentar el tamaño de nuestra pala, reducir la velocidad de la bola, obtener bolas explosivas (con mayor poder de destrucción de bloques) o bolas de energía. Entre los malos los hay que aceleran las bolas, que achatan nuestra pala o que reducen el poder de destrucción de las bolas.

En el juego se permite continuar la partida una vez que se han acabado las vidas a cambio de ceder todos los puntos conseguidos hasta ese momento.

Teclas principales:

- *P:* pausa en el juego
- *S:* sonido disponible/no disponible
- *A:* cambio en el nivel de animación (nada, bajo, alto)
- *F:* cambia pantalla completa/ventana
- *R:* reinicia el nivel
- *TAB:* toma un pantallazo
- *ESC:* Abandonar el juego

Existe un manual completo *Menu | Quick Help*.

Personalizar

Puede elegirse entre jugar en local o versión en red. Por defecto nos ofrece un servidor situado en 217.160.141.22

También pueden cambiarse los controles, los gráficos y el audio, pudiendo seleccionar entre cuatro temas distintos (*classic, oz, absoluteB y Moiree*).

Valoración

Un clásico para entretenerse un rato.

Características Técnicas

Gráficos

Gráficos correctos, sin demasidas pretensiones que han mejorado mucho con respecto a la versión anterior.

Sonido

Ofrece una variedad de sonidos dependiendo de la velocidad, el ángulo y la superficie con la que impacta la bola.

Jugabilidad

Un clásico de los ordenadores antiguos y de las máquinas de video-juegos de los 80 siempre es jugable. La dificultad aumenta a medida que se cambia de pantalla, pero es un acierto poder continuar a otros escenarios a pesar de perder todas las vidas para hacerlo más divertido.

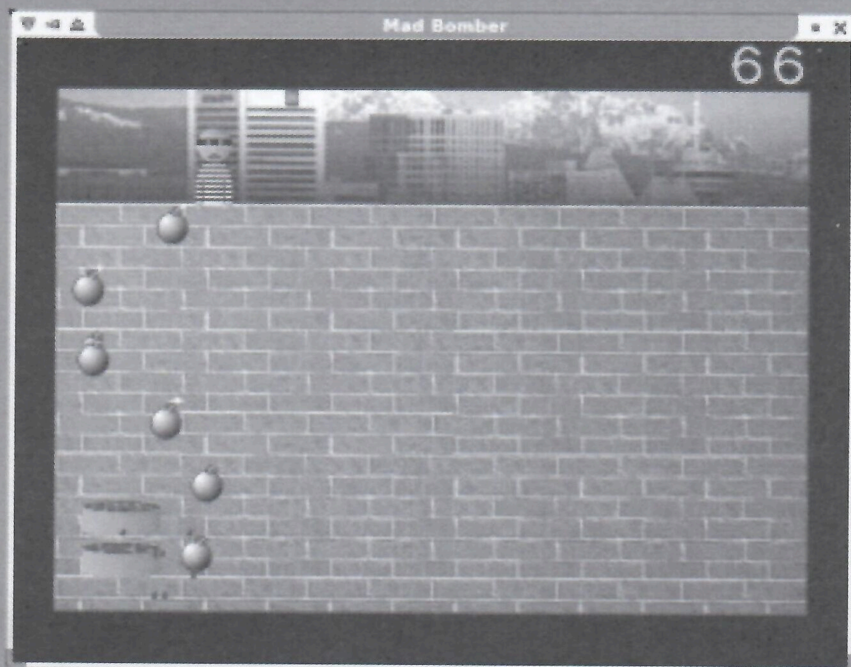
Duración

Depende del tiempo que tengas. Algunas pantallas son verdaderamente difíciles, pues existen ladrillos indestructibles que protegen nuestros objetivos. En algunos casos hay que ser muy preciso para acertar en un hueco muy, muy pequeño.

DESARROLLADO POR:

Autor: Michael Speck
Correo: kulkanie@gmx.net
URL: http://sourceforge.net/projects/lgames

Madbomber



Un malo, malísimo nos arroja bombas desde lo alto de un muro. Nosotros tenemos que desactivar las bombas haciendo que caigan en un cubo lleno de agua. Este juego es un clon del clásico juego de consola de Atari Activision. Se nota que desde entonces han pasado ya más de 20 años.

Útil para...

Ocupar el tiempo unos minutos, sin mayores pretensiones.

Primeros Pasos...

Esto es como andar. Sólo es necesesario usar el ratón a izquierda o derecha para ir desactivando las bombas. En cada pantalla nos ofrece un respiro y Mad no arroja bombas hasta que hagamos clic en el botón izquierdo del ratón o pulsemos la barra espaciadora.

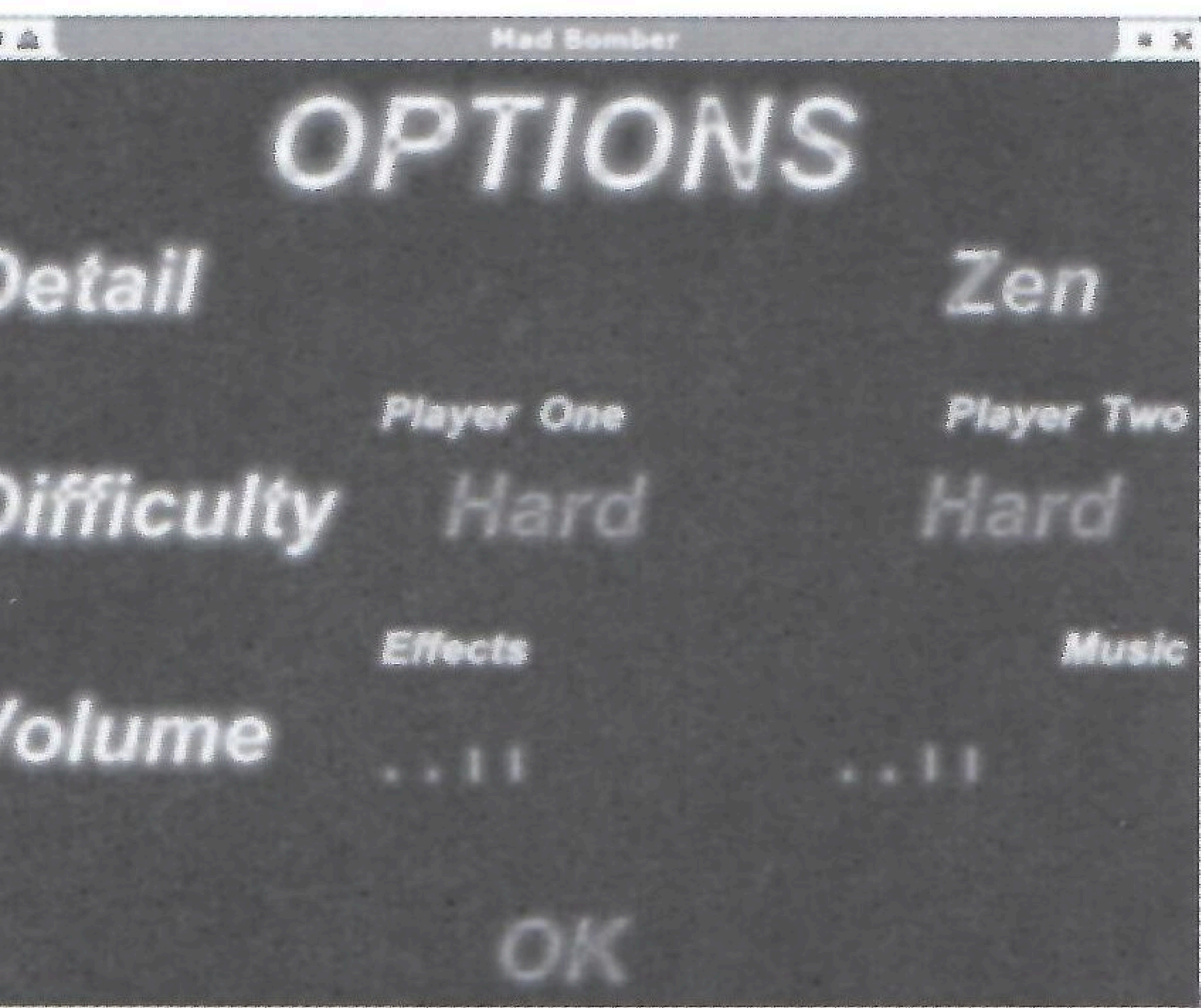


Categoría: ....Arcade

ay tres formas de jugar: un jugador contra la máquina, dos jugadores contra la máquina, alternativamente uno y otro. Pero la opción más divertida es dos jugadores jugando ltáneamente uno contra el otro (uno de ellos es el Mad y el otro el desactivador). Para ar esta opción hay que seleccionar *Two Players vs.* en el menú de opciones.

sonalizar

pciones de personalización son escasas, pero podemos elegir el detalle de los gráficos, icultad del juego y el volumen de la música y los efectos especiales.



Características Técnicas

Gráficos

Sencillos, más bien hacia lo espartano que puede lograrse si elegimos la configuración *Zen*.

Sonido

Tan *estresantes* como el propio juego. Después de un rato con la banda sonora del juego te dan ganas de ir a comprar una motosierra.

Jugabilidad

Muy fácil de jugar. Con el ratón se hace absolutamente todo lo que se necesita para este juego.

Duración

Resolver una pantalla no llega al minuto de tiempo.

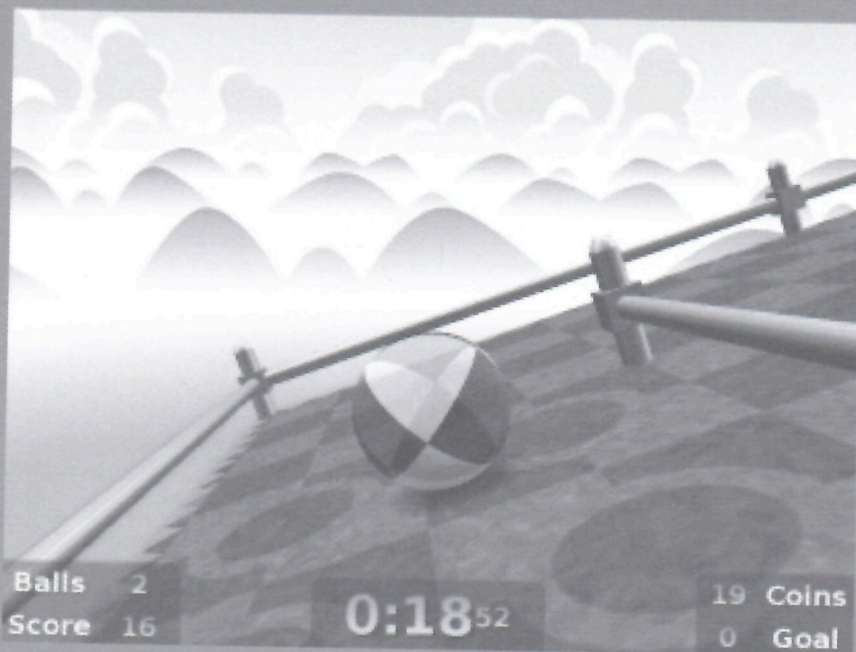
oración

aburres y no tienes otra cosa instalada en LinEx, este es tu juego.

SARROLLADO POR:

or: Bill Kendric
rreo: bill@newbreedsoftware.com
L: http://www.newbreadsoftware.com/madbomber/

Neverball



Aunque la idea es simple (guiar una esfera por un plano hasta un punto marcado), no es tan fácil de lograr. Mediante el ratón (o joystick) movemos el plano y la bola responderá a la gravedad. Es una trasposición del clásico juego en el que teníamos que encajar una bola en un agujero y con la mano cambiabamos el plano, pero con la potencia visual de los juegos en 3D. Los escenarios son espectáculares (hay 75) y podemos cambiar la vista de la cámara.

Útil para...

Como cualquier otro juego de Arcade sobre todo pasar un rato muy divertido, pero también para observar la inercia y la gravedad.

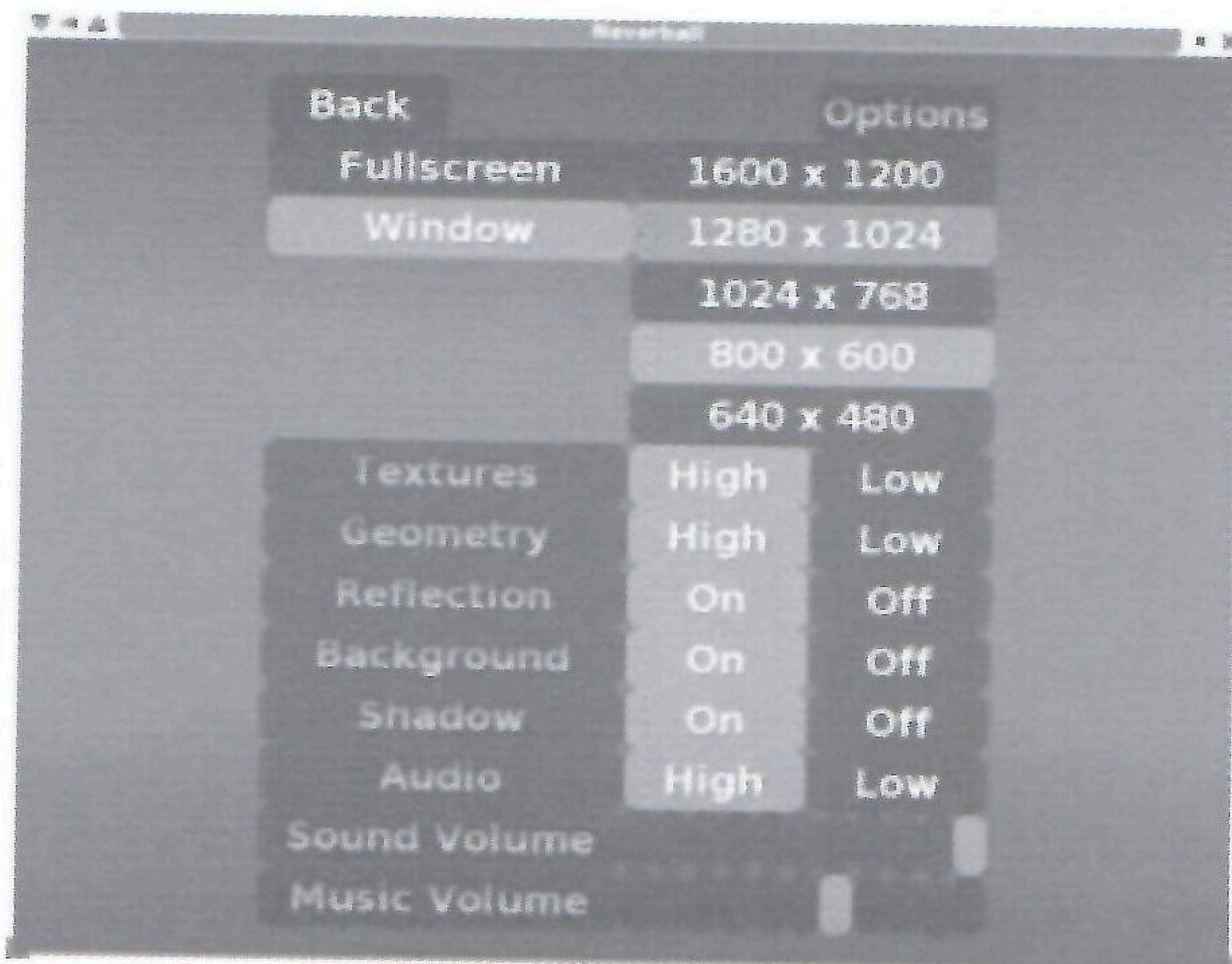


Primeros Pasos...

Es recomendable empezar por el primer nivel del grupo "fácil", la dificultad aumenta de manera gradual a medida que aumentamos el nivel. Tenemos 25 niveles fáciles con una suave curva de aprendizaje, 25 niveles para usuarios experimentados y 25 de gran dificultad solo aptos para verdaderos jugones. Si tenemos problemas con velocidad de nuestra tarjeta podemos probar En la configuracion (pantalla principal menú *Options* es recomendable colocar la opción *reflection* en *off*, pues esta opción consume gran cantidad de recursos.

Personalizar

Podemos personalizar algunas opciones en el menú *Options* de la pantalla principal.



Características Técnicas

Gráficos

Gráficos en 3D, por lo que se recomienda tener una tarjeta aceleradora.

Sonido

Sí, con volumen configurable.

Jugabilidad

Juego difícil, pues mantener el equilibrio de la esfera no es fácil. Cuando se consigue engancha.

Duración

Tanto como paciencia tengas. Un usuario bien entrenado puede tardar alrededor de un minuto en completar una pantalla del primer nivel, en los niveles altos se necesitan nervios de acero y paciencia, mucha paciencia.

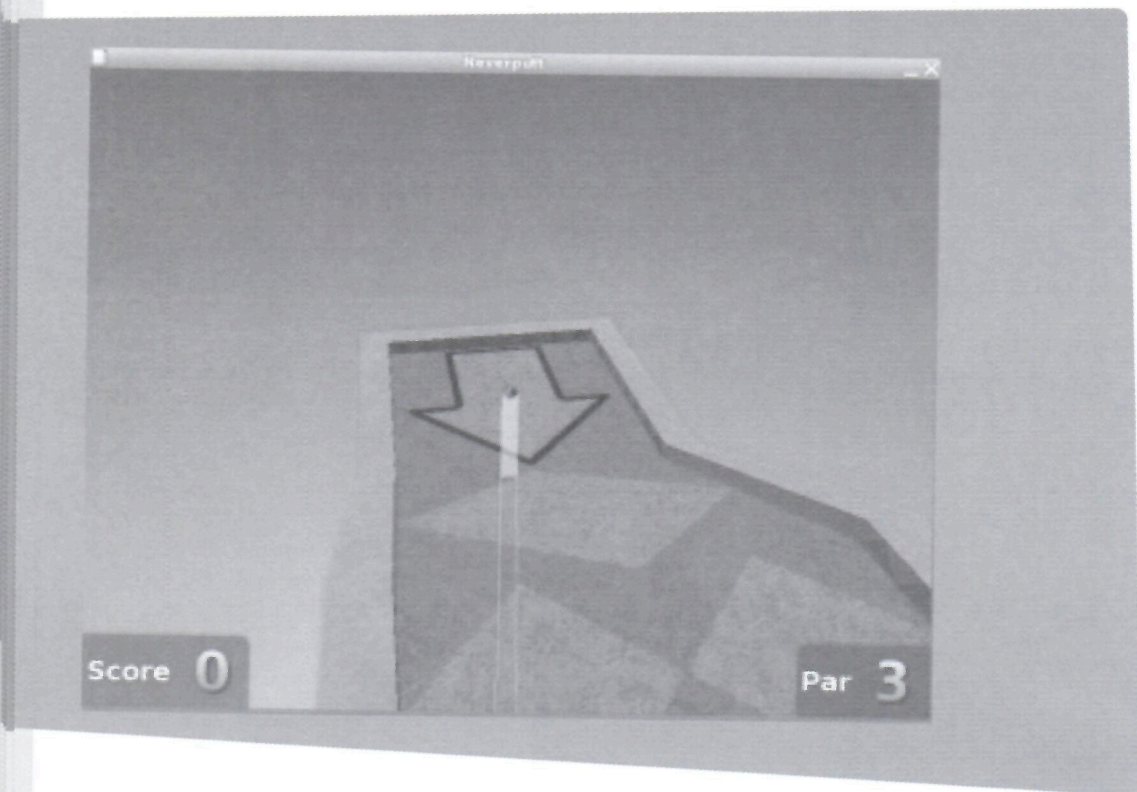
Valoración

Buen juego con excelentes gráficos y con el añadido del editor de pantallas. Si eres capaz de pasar de la tercera pantalla, con este juego no te aburrirás.

DESARROLLADO POR:

Autor: Robert Kooima
Correo: rlk@snth.net
url: http://icculus.org/neverball/

Neverputt



Neverputt está basado en los gráficos y la física de Neverball; es un juego de minigolf que permite disputar partidas entre 1 y 4 jugadores. El campo de minigolf dispone de plataformas, barreras, teletransporte, rampas y caídas. Un sistema de puntuación nos indica cómo vamos en nuestra partida.

Útil para..

Pasar un rato muy divertido viendo nuestras evoluciones golfistas.



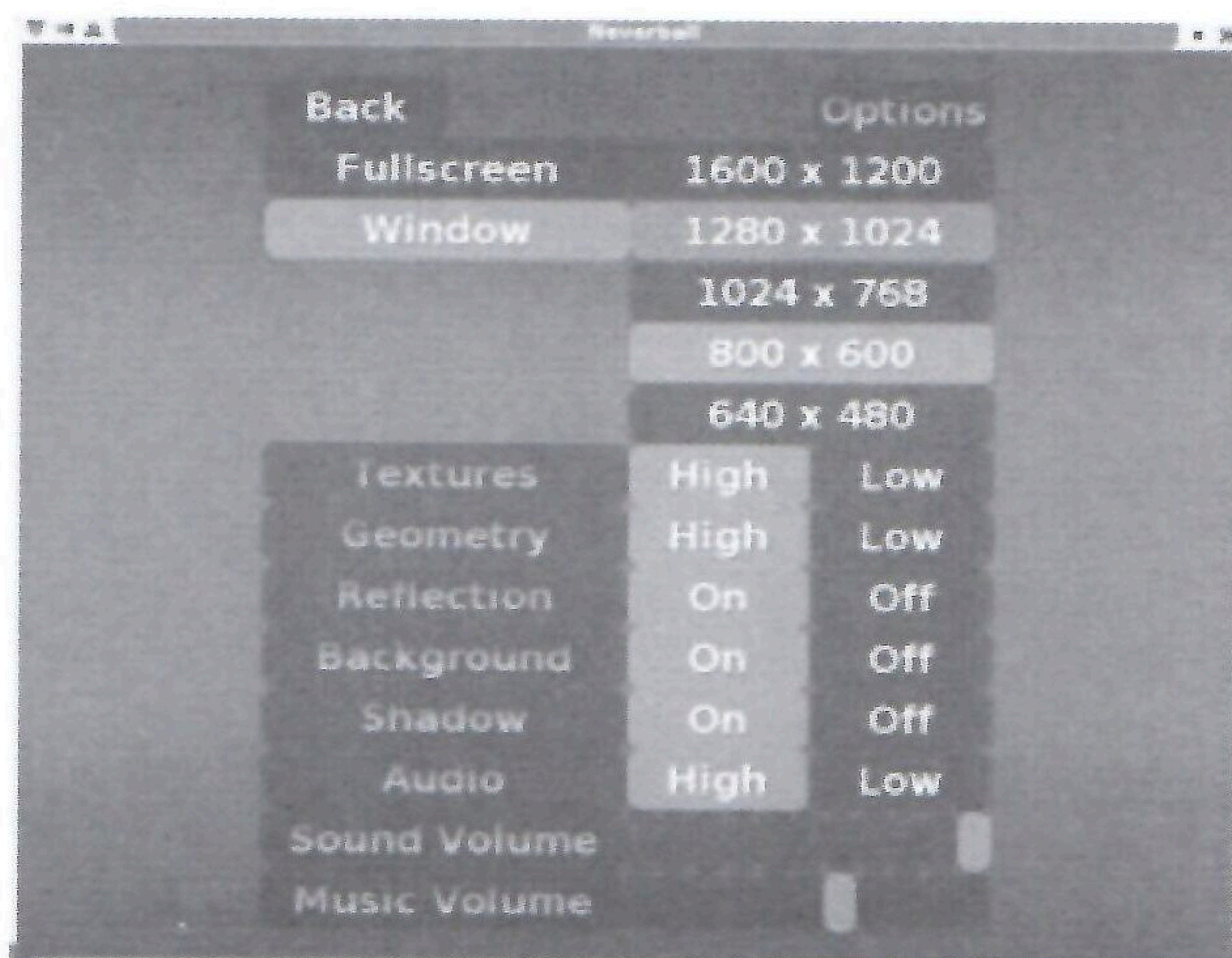
Primeros Pasos...

Lo principal de Neverputt es dominar el giro de cámara, dependiendo de nuestra orientación dirigiremos nuestro tiro. Intenta acercarte lo más posible al par del campo.

Personalizar

Podemos personalizar el tamaño de la ventana, la calidad de la geometría del dibujo, las texturas, sombras, refexión, etc. Cuanto más alta sea la calidad más recursos consumiremos.

También podemos configurar el volumen de la música y del sonido.



Características Técnicas

Gráficos

Gran calidad de los gráficos en 3D. Sin embargo requiere tarjetas gráficas con aceleración 3D, de otro modo no es recomendable usar este juego.

Sonido

Sí, muy conseguido.

Jugabilidad

No es un juego fácil, pero cuando se ha aprendido a manejarlo un poco es adictivo.

Duración

Tanto como paciencia tengas. Un usuario bien entrenado puede tardar alrededor de un minuto en completar una pantalla del primer nivel, en los niveles altos se necesitan nervios de acero y paciencia, mucha paciencia.

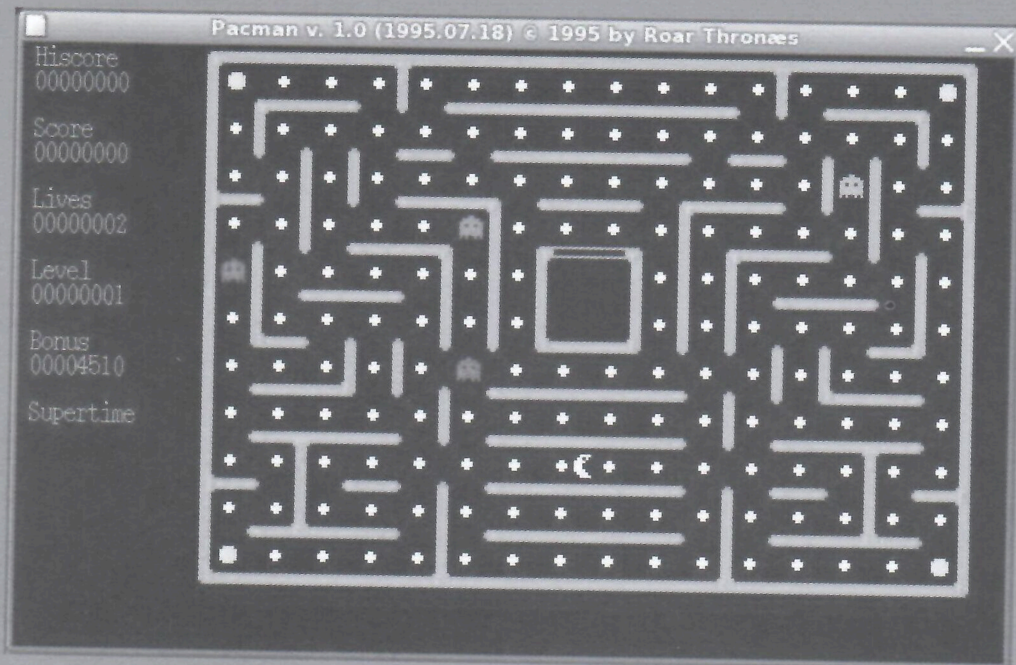
Valoración

Un juego muy divertido que gusta más cuanto mejor se juega.

DESARROLLADO POR:

Autor: Robert Kooima
Correo: rlk@snth.net
url:

Pacman



Sencillo juego que hemos conocido siempre como el Pacomán, la bolita animada que debe comerse todos los puntos de un tablero, mientras huye de unos pequeños fantasmas. Si te atrapan, mala suerte.

Útil para...

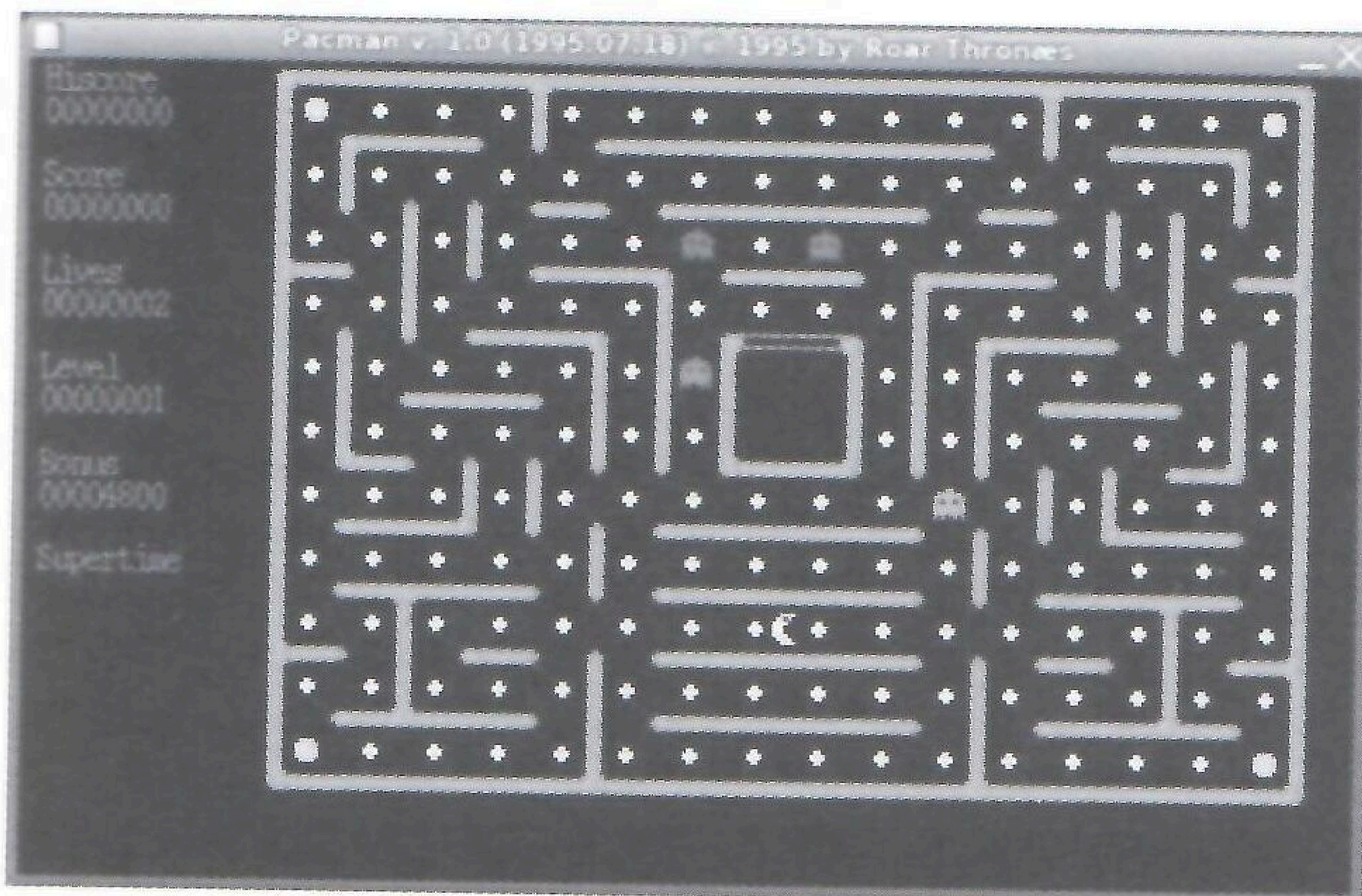
Desarrollo de la destreza manual y la capacidad de anticipación.



Categoría: ....Arcade

Primeros Pasos...

Comienza directamente (sin menús, ni configuración, ni pantallas de bienvenida) con el tablero por el que deberás moverte comiendo puntos y escapando de los fantasmas. Pacman se mueve con las teclas de dirección. Si logras comerte todos los puntos sin ser destruido, pasas a un nivel superior. Cuentas con tres vidas.



Características Técnicas

Gráficos

Simples, como el juego original.

Sonido

No tiene.

Jugabilidad

Aceptable.

Duración

Unos cinco minutinos.

Personalizar

No hay opciones para ello.

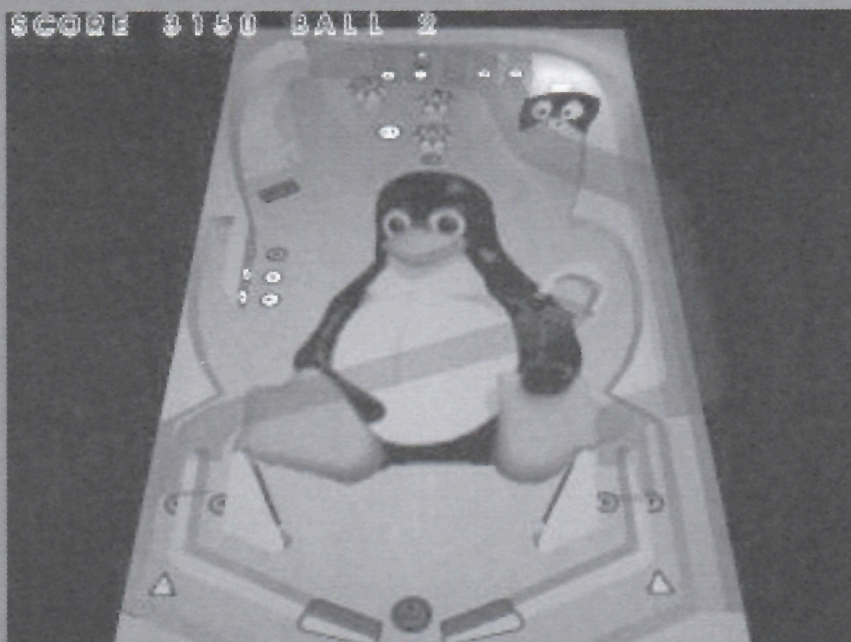
Valoración

Si te gusta regresar al pasado (si es que lo conociste) y rememorar los mágicos momentos de las máquinas de juegos de *Pacomán*, éste es tu juego.

DESARROLLADO POR:

Autor: Roar Thronaes
Correo: roart@nvg.ntnu.no

Pinball [Emilia Pinball]



Juego clásico de "flippers" en el que se van consiguiendo puntos según la destreza del jugador, procurando que la bola esté el mayor tiempo posible en el escenario.

Útil para...

Todas las edades, aunque más interesante para niños y adolescentes, trabajándose la habilidad para prever trayectorias lineales a cierta velocidad.

Primeros Pasos...

Desde el menú principal se accede para poder jugar, configurar el juego, consultar las mejores puntuaciones y salir del juego; para comenzar el juego es imprescindible elegir un escenario o tablero.



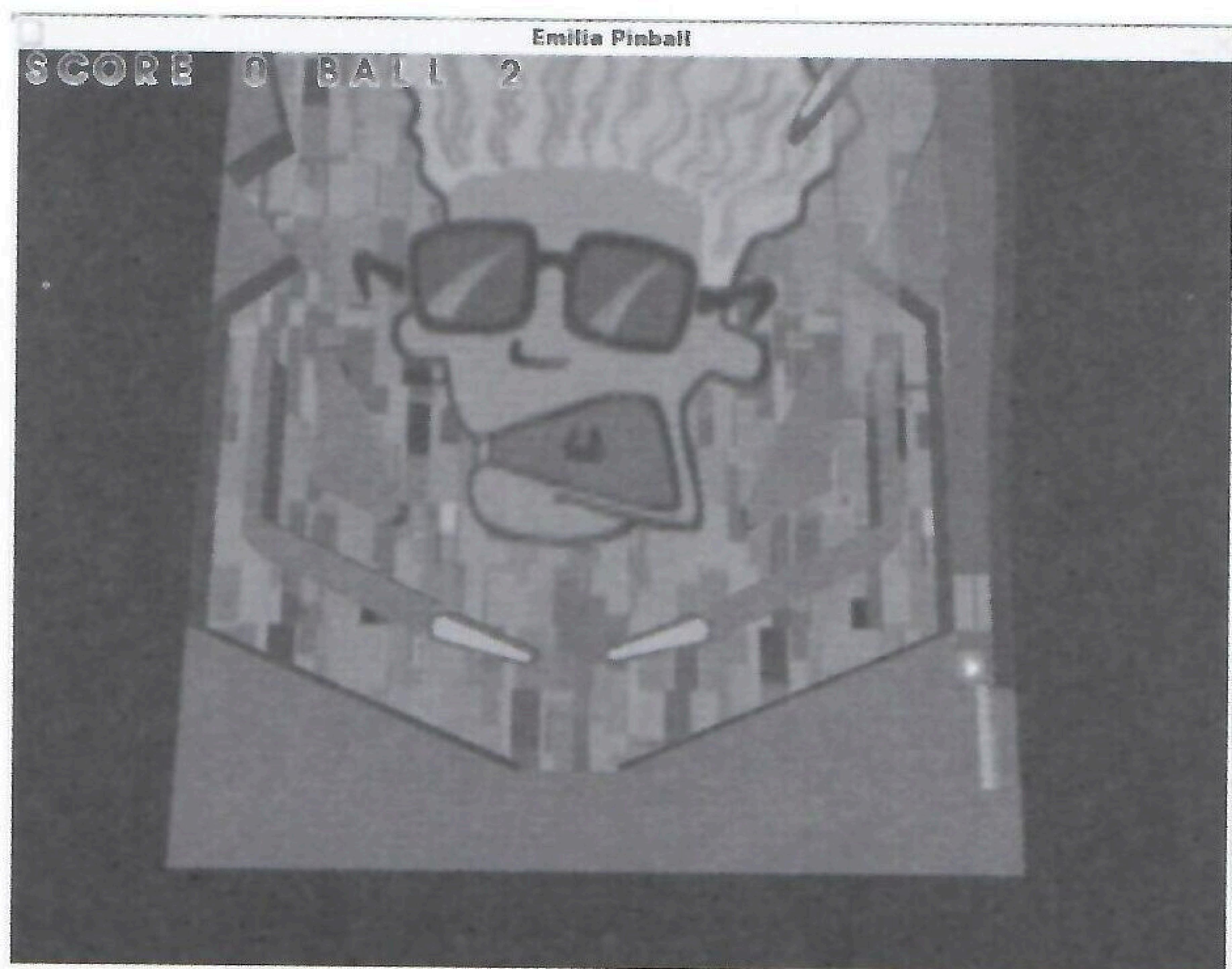
Por defecto, las teclas que moverán los *flippers* son la teclas de mayúscula izquierda y derecha, y la tecla *Enter* para sacar la bola al escenario.

Personalizar

En la configuración pueden personalizarse los gráficos, el sonido y el teclado.

Hay cuatro clases de vistas o de *tableros* por donde se moverá la bola, dos de ellos serán con movimiento incluido en el tablero.

Puede personalizarse el tipo y tamaño de pantalla, la textura, efectos luminosos/fuego.



Características Técnicas

Gráficos

Mejorables.

Sonido

Realista en los sonidos propios de estas antiguas máquinas (cuando eran tangibles y de metal). Tiene música, pero no se oye. Se puede configurar el volumen en la pantalla del menú principal.

Jugabilidad

Fácil.

Duración

Entre cinco y diez minutos.

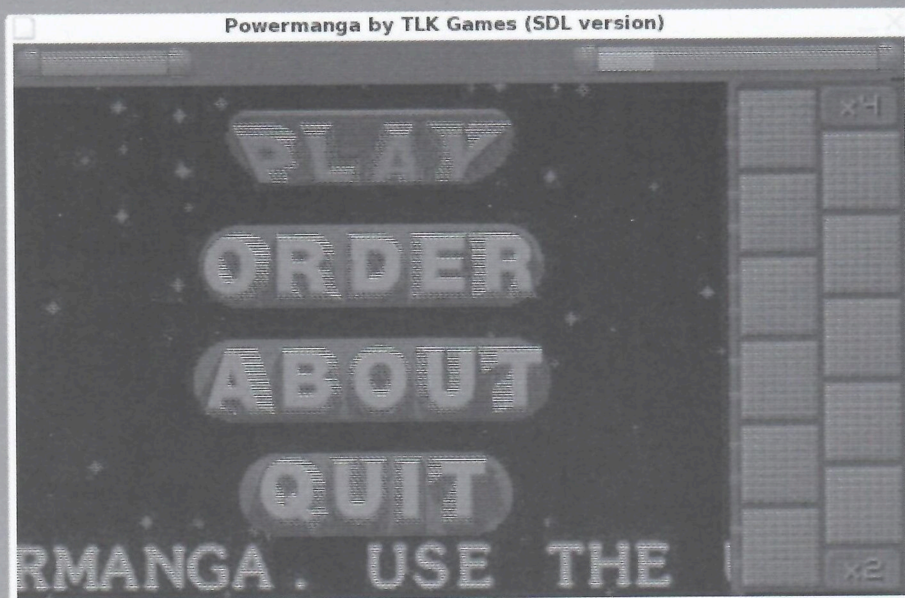
Valoración

Juego entretenido y que engancha con facilidad, aunque el entorno gráfico sea un poco pobre.

DESARROLLADO POR:

Autor: Henrik Enqvist; ha desarrollado versiones para el entorno Windows y próximamente para Mac.
Correo: henqvist@users.sourceforge.net
URL: http://pinball.sourceforge.net

Powermanga



Juego clásico de "marcianitos" en el que una nave espacial ha de enfrentarse a otras naves enemigas y a otros objetos que vagan por el espacio interestelar: meteoritos, basura espacial, etc. El número de puntos se va incrementando según los niveles de destrucción que inflinge al enemigo o por la evitación de agresiones dirigidas contra nuestra nave espacial.

Útil para...

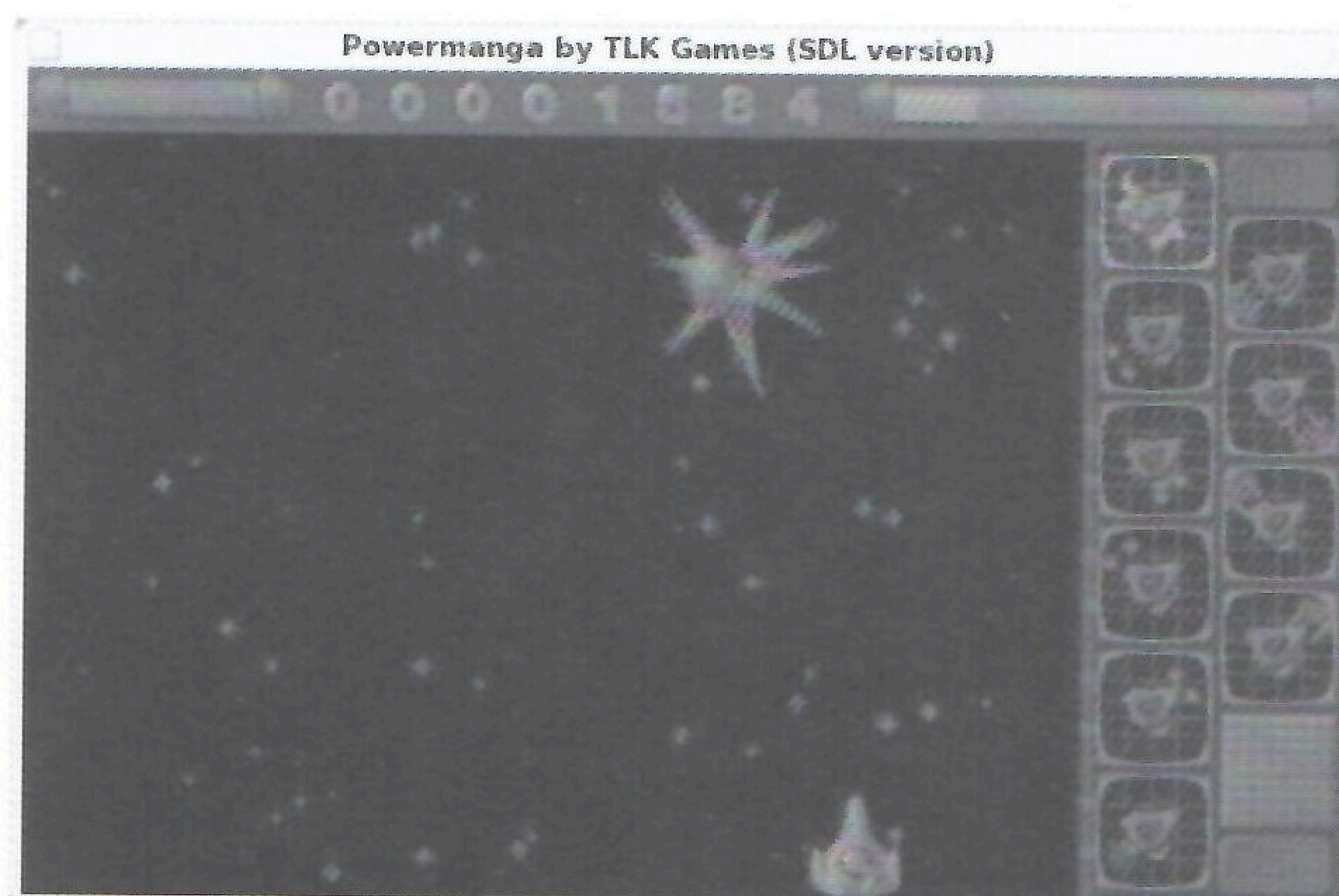
Todas las edades, aunque por el contenido del juego está más indicado para edades entre 6 y 10 años; se ejercita en todo momento la coordinación óculo-manual ("digital").

Primeros Pasos...

En la parte inferior de la ventana del menú principal se muestran las instrucciones de funcionamiento del juego (a una velocidad tan lenta que es desesperante), y se ven los



créditos del programa; las teclas más útiles son las flechas izquierda y derecha, y arriba y abajo, para mover la nave, y la barra espaciadora para disparar; la tecla *CONTROL* nos servirá para cambiar el tipo de proyectil con el que disparar, la tecla de la letra *P* activa la pausa mientras jugamos, y con la tecla *ESC* nos situaremos en el menú principal. En la parte superior derecha de la ventana se muestra una barra que nos indica en color verde la progresión de la partida, y en rojo cuando cometemos algún error. Dependiendo del tipo de naves que vayamos destruyendo, recibiremos unas bonificaciones que se representan como unos poliedros de color verde, rojo y amarillo, que nos aportarán unos beneficios en forma de más disparos, más poderosos o una mayor cantidad de energía; conseguir seis de color amarillo es lo máximo a que se puede aspirar en lo relativo a bonificaciones.



Características Técnicas

Gráficos

Dos dimensiones, aceptables.

Sonido

Buenos efectos de sonido (disparos, explosiones y colisiones).

Jugabilidad

Fácil y adictivo.

Duración

Entre diez y quince minutos.

Personalizar

Con la tecla *F* se reduce el tamaño o se maximiza la ventana en la que transcurre el juego. No existen apenas opciones de personalización del juego.

Valoración

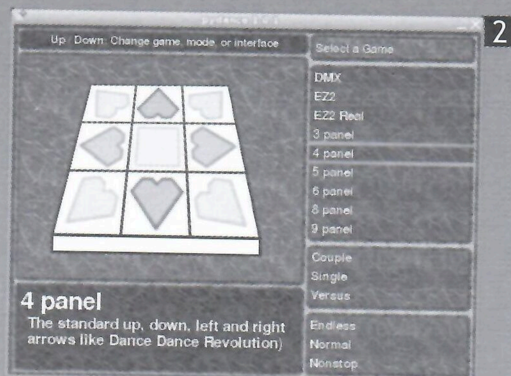
Juego entretenido, con aceptable nivel de adicción, aunque, por el lado negativo, todas las estrategias que se desarrollan están encaminadas a la destrucción del contrario o a evitar que nos destruyan.

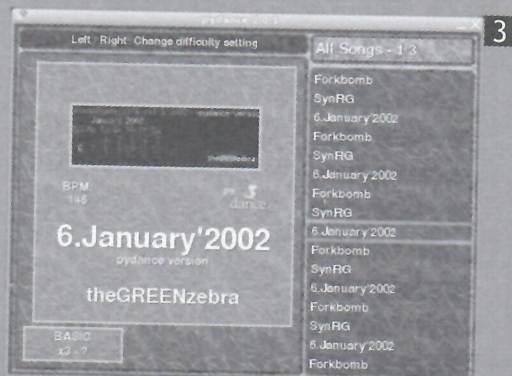
DESARROLLADO POR:

Autores: Jean Michel Martin, Bruno Ethvignot y André Majorel
TLK GAMES 2003
Correo: info@tlkgames.com
URL: http://linux.tlk.fr/games/Powermanga/documentation/

Pydance

1


2


3


4


Juego musical cuyo objetivo es ganar puntos gracias a los aciertos al golpear unas flechas justo con el ritmo de una melodía. Lo divertido sería tener una alfombra de baile (existen), para dar con los pies en el momento adecuado. En su defecto, usa el teclado.

Útil para...

El área de Música. Mejorar el sentido del ritmo, la coordinación entre canal auditivo y tacto.



Categoría: ....Arcade

Primeros Pasos...

1. La primera pantalla te da la posibilidad de pasar al juego de inmediato (*Play Game*) o configurarlo todo a tu gusto.
2. Para aprender a jugar, prueba con las características por defecto. Verás una ventana con los tipos de juego: qué paneles o controlador vas a usar (escoge *3 panel* para iniciarte, o mejor *4 panel*, para probar), cuántos vais a jugar (en principio, tú solo) y si quieres tocar una canción entera o una parte.
3. Cuando hayas escogido, la siguiente pantalla te ofrecerá las canciones disponibles, que llevan asociadas un nivel de dificultad (*Beginner*, para aprender; *Basic*, para competir; *Trick*, para lucirte). Si eliges la canción *6 January 2002*, puedes entrenarte y coger soltura a un tiempo.
4. Ahora sólo tienes que esperar el momento en que las flechas que salen coincidan con las fijas que hay en la parte superior de la pantalla, y sincrónicamente, ni antes, ni después, pulsas la tecla correspondiente, es decir la de dirección que se corresponde con la que ves. Según lo bien que lo hagas, así la puntuación, y la clasificación subsiguiente.

Personalizar

Es altamente configurable. En el menú de inicio has de seleccionar *Game Options* y podrás escoger si quieres que la canción se pare y vayas a la puntuación al fallar (*Autofail*), hacer clic cuando debes golpear una flecha —un único sonido en cada dirección— (*Assist Mode*), elegir lema publicitario (*Announcer*), seleccionar tema gráfico (*Themes*). También los gráficos se pueden modificar, como ya verás.

Características Técnicas

Gráficos

Son elegantes y divertidos. En el menú inicial, pulsa *Graphics Options* para cambiar lo que desees: animación y efectos de las flechas, fondos, brillo, aparición de las letras de las canciones y su color.

Sonido

Es su principal baza.

Jugabilidad

Hasta que acabes con las canciones y sus ritmos, tienes tiempo... de bailar.

Duración

Según la canción que escojas.

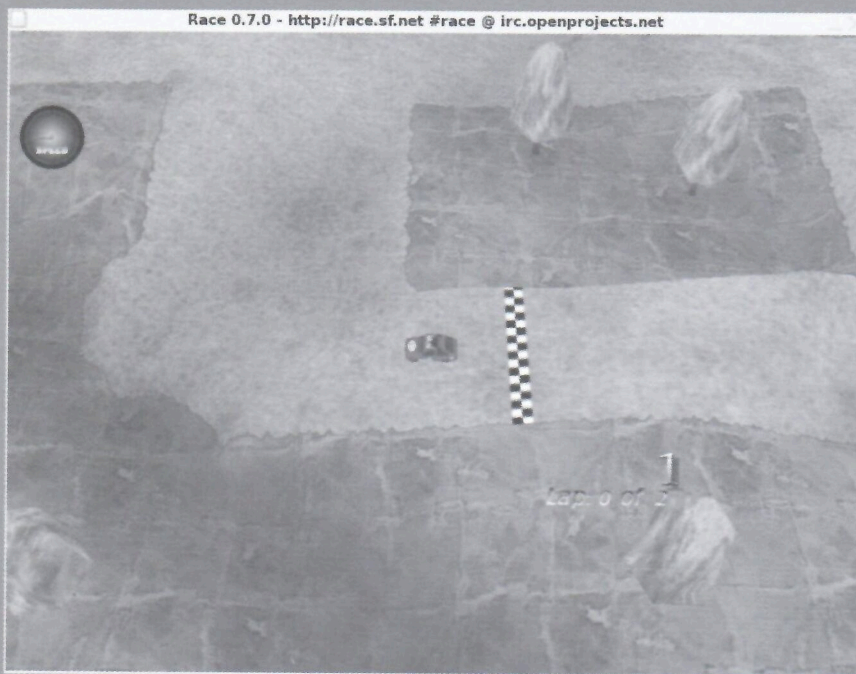
Valoración

Es divertido y debe serlo aún más contando con una alfombra de las que se conectan al ordenador.

DESARROLLADO POR:

Autores: Brendan Becker y Joe Wreschnig
Correo: tgz@orotech.net
URL: http://icculus.org/pyddr/index.php

Race



Juego de carreras de coches en un entorno gráfico un tanto elemental.

Útil para...

Todas las edades, con niveles de entretenimiento aceptables para el que disfrute con la velocidad y la competición. Coordinación óculo-manual y previsión de trayectorias serían aspectos a destacar de su utilidad.

Primeros Pasos...

Desde la pantalla de inicio se accede al menú *OPCIONES*.

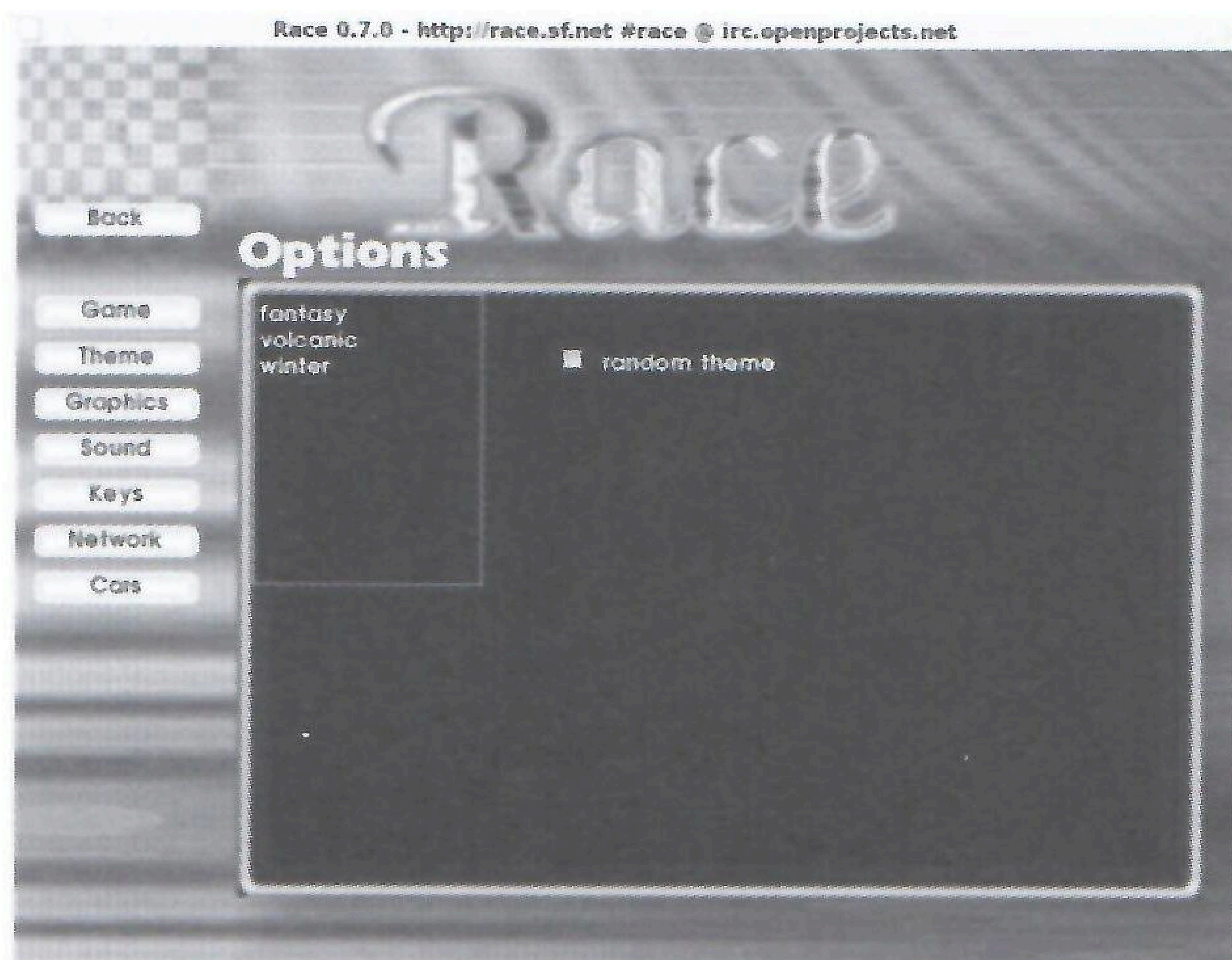
- Escenarios de la carrera: tres (fantasía, volcánico e invierno).



- Juego: número de participantes, número de vueltas al circuito elegido, y grado de dificultad (muy fácil, fácil y normal).
- Teclado: puede configurarse eligiendo las teclas con las que ejecutaremos las acciones de girar a la izquierda, a la derecha, acelerar y frenar.

  Está preparado para jugar en red.

  La opción *CARS* no se activaba cuando se analizó el juego y además es necesaria tarjeta aceleradora.



Características Técnicas

Gráficos

Mejorables. Tienes la opción de cambiar la resolución de pantalla (800 x 600 y 1024 x 768) y la del escenario (de 30 a 150).

Sonido

Sí. Se pueden activar y desactivar los efectos de sonido y de música.

Jugabilidad

Fácil.

Duración

Unos diez o quince minutos.

Personalizar

Aparte de lo ya señalado, no hay nada que se pueda modificar.

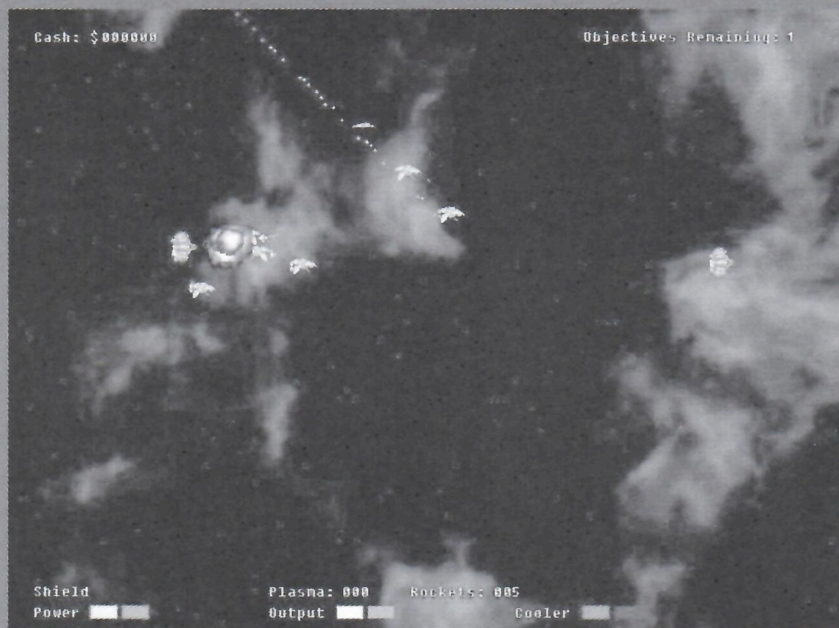
Valoración

Juego entretenido, aunque el entorno gráfico sea un poco pobre.

DESARROLLADO POR:

Autor: Harry Storbacka (2003); ha desarrollado una versión superior (RACE 0.9.1.0).
Correo: harrysto@nic.fi
URL: http://race.sourceforge.net/

Project: Starfighter



Juego clásico de marcianitos, con batallas entre naves espaciales como consecuencia de una serie de misiones que debe realizar un piloto para salvar al universo de la tiranía que ha impuesto una corporación llamada WEAPCO.

Útil para...

Todas las edades por su buen nivel de entretenimiento; "engancha" con facilidad. Jugando sólo con el teclado, los niveles de atención han de ser altos para escapar o realizar con éxito las diferentes misiones. Serviría para poner en relación reflejos, destreza manual y discriminación visual (colores, formas, trayectorias...).

Primeros Pasos...

Al comenzar el juego, unos créditos nos cuentan el breve argumento: la difícil situación en la que se encuentra el universo en el año 2579, cuyos habitantes desean ver un rayo de esperanza que remedie las horas oscuras que están sufriendo; la situación se tratará de remediar con las misiones que realizará nuestro piloto amigo, Chris Bainfield.



La introducción puede saltarse con la barra espaciadora. Pasaremos a la primera misión, que se activará con la tecla *CONTROL*; los disparos se realizan mediante las teclas *CONTROL + izquierdo* (disparo primario) y con la barra espaciadora (disparo secundario o superdisparo), estando limitado el número de ambos, aunque pueden recuperarse. Con *Shift* podemos cambiar los disparos primarios de concentrados a dispersos. Si queremos hacer una pausa, lo haremos con la tecla *P*.

Pantalla entre misiones:

```
Ratón - Mover cursor
Botón Izquierdo Ratón - Escoger Opción
Botón Derecho Ratón - Cambiar Órbita
Planeta On/Off
```

Durante el juego:

```
Flechas Teclado - Control Nave
Control Izquierdo - Arma Primaria
Espacio - Arma Secundaria
Shift - Cambiar Disparo Arma Primaria
oncentrado/Disperso
T - Flecha Objetivo On/Off
P - Pausa On/Off
Escape - Huir (no es posible hasta
completar todas las misiones
primarias)
Escape mientras pausa - Ir a la
pantalla de títulos
```

Características Técnicas

Gráficos

Buenos.

Sonido

Sí; muy buenos y reales los disparos, colisiones y los gritos del piloto cuando acaban con él.

Jugabilidad

Muy entretenido.

Duración

Diez o quince minutos.

Personalizar

Desde la pantalla de inicio se accede al menú de opciones, en el que se puede personalizar lo siguiente:

```
Sonido de los disparos: ON / OFF
Música: ON / OFF
Pantalla completa: SI / NO
Guardar resultados: SI / NO con opción de AUTOGUARDADO.
```

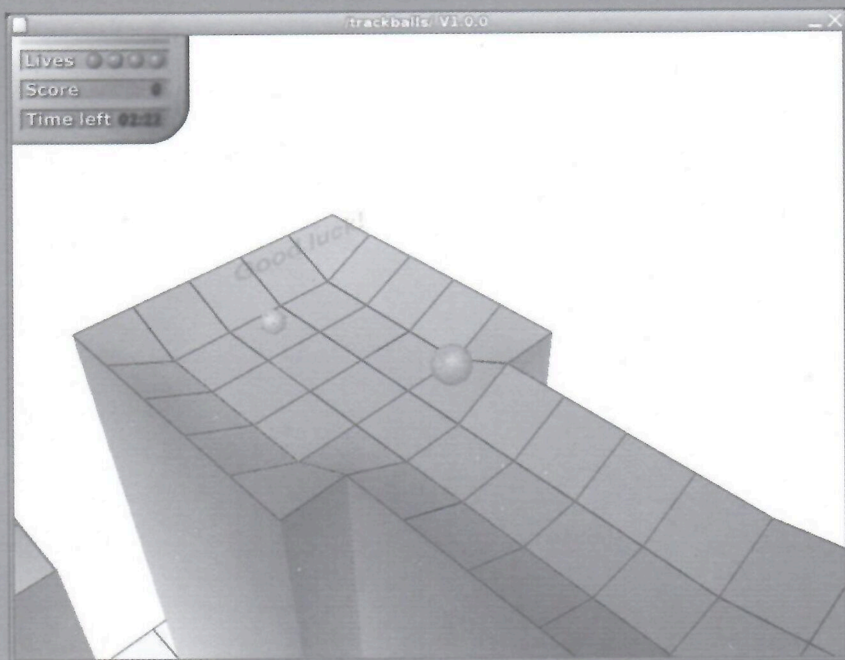
Valoración

Un buen juego desarrollado con calidad y mucha variedad de obstáculos a superar; entretenimiento asegurado.

DESARROLLADO POR:

Autores: Stephen Sweeney y Richard Sweeney - 2003 . PARALLEL REALITIES
Correo: stephen.sweeney@parallelrealities.co.uk
URL: http://www.parallelrealities.co.uk/starfighter.php

Trackballs



Tienes que conducir una bola, sin caerte, por estrechas estructuras de diversos niveles de altitud y esquivando los obstáculos. Cuando alcanzas el final, pasas a un nivel superior, por supuesto más difícil.

Útil para...

Desarrollar motricidad fina.

Primeros Pasos...

La pantalla de presentación, que aparece con un aspecto similar a la de Star Wars, te hace un resumen (en inglés) de los objetivos y dificultades del juego. En los créditos galácticos, el autor, comenta su sencillez (que no es tanta) y que es similar a un viejo juego de los 80 (Marble Madness, para Amiga). Tendrás que dirigir una bola de mármol por un laberinto



plagado de traicioneros obstáculos con distintas anchuras y alturas. Se usa el ratón para conducirla y la barra espaciadora o el botón izquierdo del ratón para pequeños saltos. Además de lograr llegar al final del recorrido, tienes una limitación de tiempo.

Cuando pulsas *New Game*, puedes elegir entre tres niveles de dificultad (*Difficulty: Easy*, Fácil; *Normal,* Normal; *Hard*, Difícil), así como varios entornos que llevan asociada una dificultad, a saber:

```
The four seasons - Winter
Jump - Bridge
The Con Tribe - Steep
Kidz - Right angles
Elite - Castle
Strange - 1st Strange
A long way home - Warmup
```

Hay que evitar a toda costa chocar contra una bola negra, un campo de fuerza, un cactus o un pájaro porque son letales. Debes saltar sobre los obstáculos y conseguir banderas que te darán puntos. Cada tipo de terreno sobre el que nos movemos (*Normal, Acid, Icy, Sandy:* Normal, Ácido, Helado y Arenoso), tiene diferentes características. Para cada uno de ellos resulta más apropiada una textura determinada (*Speed, Jump, Spikes, Freeze, Glass:* Rápida, Saltarina, Espinosa, Helada y Cristalina). Por ejemplo, la *Cristalina* es sumamente resbaladiza y difícil de dirigir, pero soporta el terreno *Ácido*.

Características Técnicas

Gráficos

Están conseguidos, aunque consumen muchísimos recursos. Para cambiar los parámetros, pulsa *Settings*: hay seis calidades distintas en el apartado Graphics (desde *None* a *Everything*, pasando por *Standard*, *Simple*, *Extra* y *Minimalistic*). Hay cuatro resoluciones de pantalla, desde *640 x 480* hasta *1280 x 1024*.

Sonido

La música es entretenida y envolvente, aunque un poco monótona.

Jugabilidad

Gracias a los tres niveles de dificultad y a los diferentes entornos de partida (prueba *Strange* y verás), la diversión está asegurada.

Duración

Unos diez minutos.

Personalizar

Hay pocas opciones, sólo escoger entre los seis entornos citados, los tres niveles de dificultad y poco más.

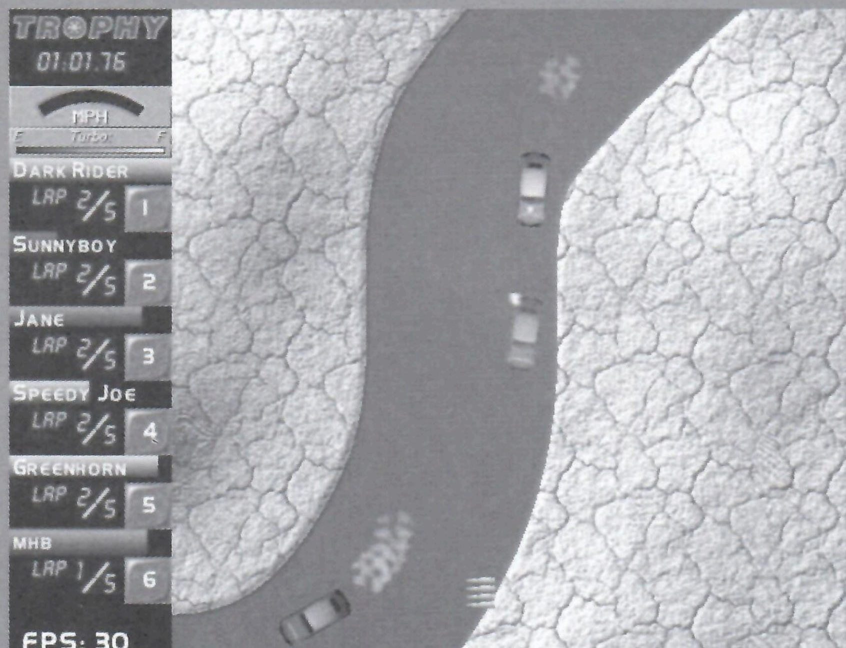
Valoración

Simpático juego que te hará pasar un buen rato, si no conoces el vértigo y tienes el pulso firme y la mente fría.

DESARROLLADO POR:

Autor: Mathias Broxvall, Yannick Perret, Dietrich Radel, Benoit Rovits y Joshua Harding.
Correo: mathias.broxvall@gmail.com / mathias.broxvall@tech.oru.se
URL: http://trackballs.sourceforge.net/

TROPHY



Juego de carreras de coches en 2D en el que el jugador deberá competir enfrentándose a cinco coches pudiendo hacerlo en tres circuitos diferentes.

Útil para...

Todas las edades, utilizando la destreza óculo-manual a lo largo de todo el juego. Al seguir distintas trayectorias, se ejercita la orientación espacial.

Primeros Pasos...

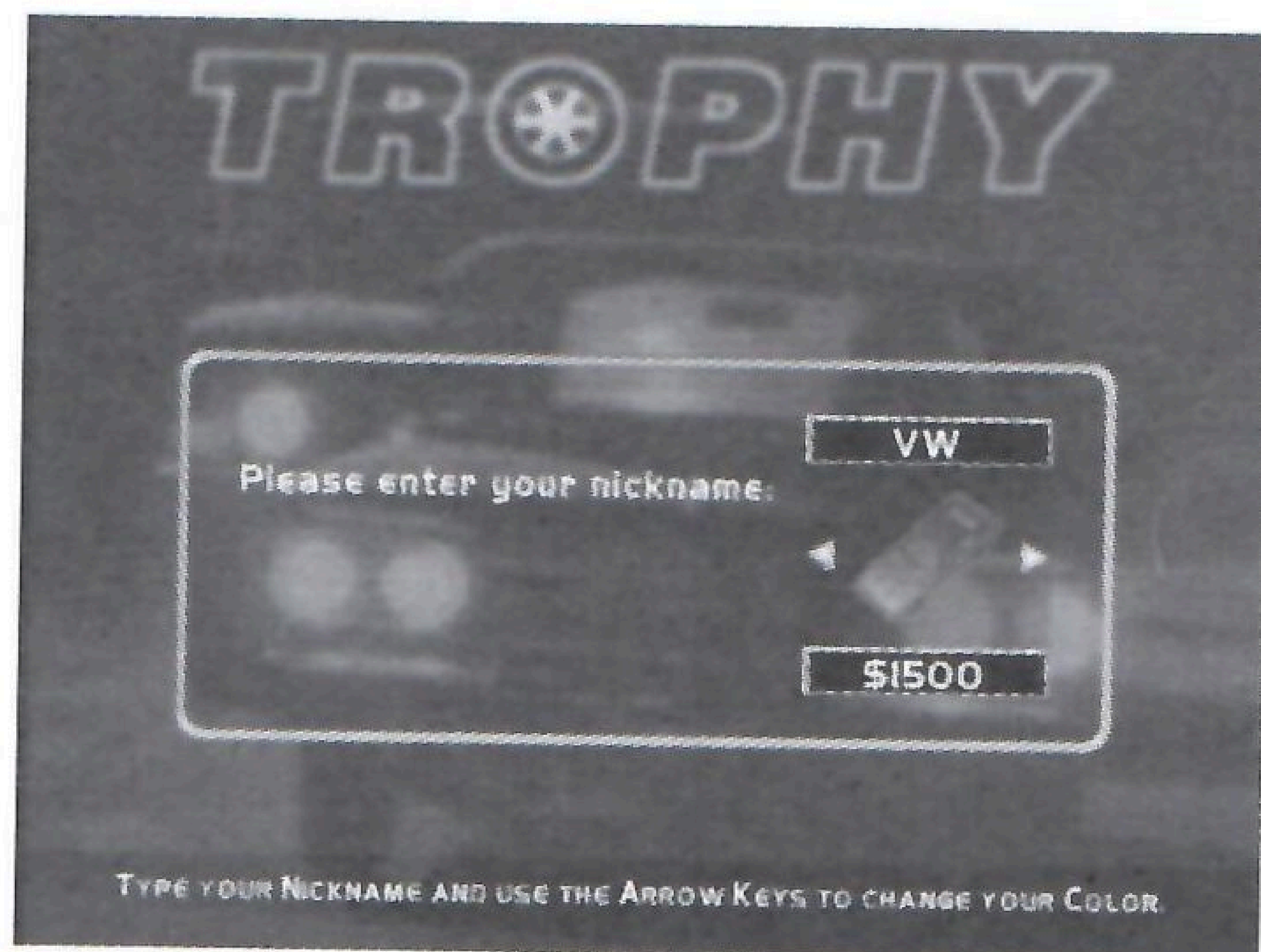
Desde el menú principal se puede ya comenzar el juego, configurarlo, consultar el "tablón de la fama", ver quiénes son los responsables del programa o salir del juego.

- Antes de comenzar la carrera, podemos configurar el juego desde el apartado *Configure* del menú principal (pantalla completa o no, y sonido).



- Después hay que seleccionar la opción *Start Racing* para comenzar la carrera, y desde ahí empezar una nueva carrera (*Start a New Game*), introduciendo un nombre de guerra. Ahora hay que elegir un nivel de dificultad de los tres disponibles: **a)** me marea la velocidad, **b)** vivo para correr, y **c)** petróleo en mis venas.
- Ahora elegimos uno de los tres circuitos disponibles (*Downtown, Zigzag y Loops*).
- La carrera comienza y el coche obedecerá pulsando, entre otras, las siguientes teclas:

⇧	acelerar
⇩	frenar
⇦	girar a la izquierda
⇨	girar a la derecha
A	encendido del turbo
ESC o *Q*	salir del juego



Características Técnicas

Gráficos
2D, muy mejorables, pues su entorno es un tanto primario.

Sonido
Aceptable, con efectos sonoros realistas.

Jugabilidad
Buena.

Duración
Diez o quince minutos.

Personalizar

Podemos elegir nombre de guerra, velocidad y circuitos.

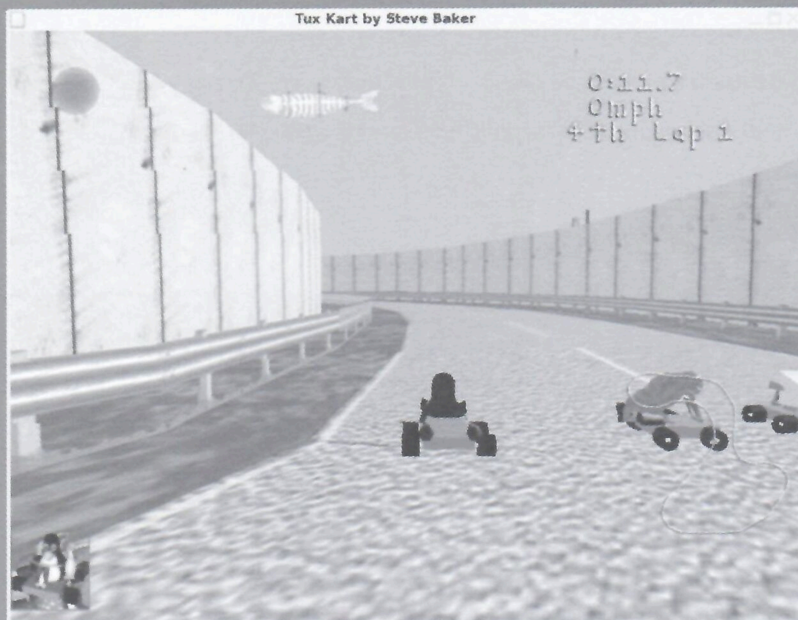
Valoración

Juego entretenido que combina habilidad y velocidad de reacción, al tener no sólo que conducir el coche, sino también evitar otros obstáculos que van apareciendo en los circuitos.

DESARROLLADO POR:

Autor: Andrew Mustun
Correo: andrew@mustun.com
URL: http://trophy.sourceforge.net/index.php3

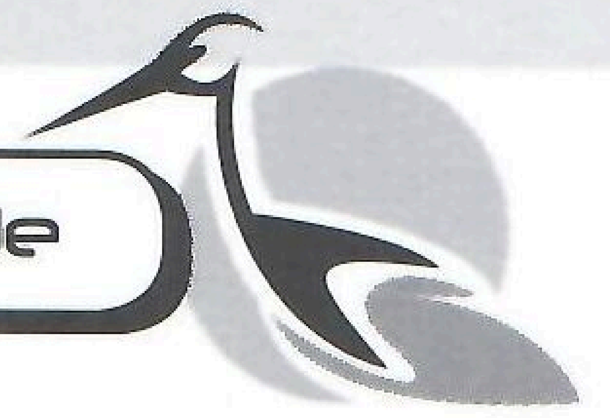
Tuxkart



El objetivo de este juego, que protagoniza TUX, la mítica mascota de LINUX, es ser el ganador en una carrera de coches en la que nuestro pingüino se enfrentará a otros intrépidos pilotos que conducen peculiares autos controlados por nuestro ordenador. Durante la carrera se irá encontrando una serie de eventos, unos positivos y otros negativos, que convertirán su trayectoria por los circuitos en algo agradable o en una verdadera carrera de obstáculos, según nos relacionemos con "Goodies" (misiles, imanes, manchas en la pista, etc.) o con "Badies" (paracaídas, yunques, etc.). Los eventos negativos aparecen súbitamente, mientras que los positivos tenemos que activarlos/conseguirlos nosotros.

Útil para...

Todas las edades. Se acrecienta no sólo la habilidad motora (óculo-manual), sino también otra estrategia de tipo más cognitivo, como puede ser la toma de decisiones a la hora de evitar o de buscar eventos (badies/goodies).



Primeros Pasos...

No hay que configurar nada para empezar; pudiéndose comenzar desde la pantalla de inicio. La asignación de funciones de algunas teclas para iniciarse en el juego es la siguiente:

⇧	Acelerar
⇩	Frenar
A / S	Saltar
D	Solicitar ser rescatado
F	Utilizar un evento
ENTER	Utilizar un evento
SPACE	Ver o esconder la barra de menús
R	Reiniciar el juego
P	Pausa
X	Salir
ESCAPE	Salir
W	Vista estructural de los objetos
Z	Estadística con puntuaciones de las partidas

Características Técnicas

Gráficos

Sencillos y simpáticos, recordando figuras de arte naif. Requiere tarjeta aceleradora.

Sonido

Algo básico pero efectivo y agradable.

Jugabilidad

Tarjeta aceleradora imprescindible.

Duración

Depende de la habilidad de cada jugador y del número de vueltas que se elijan; si la carrera se hace por el número de vueltas que trae el programa por defecto (5) la duración aproximada es de unos quince minutos.

Personalizar

Puede jugarse con joystick o con teclado, recomendando el autor el primero de ellos como lo ideal para una mayor diversión. Desde la pantalla de inicio se puede elegir el tipo de circuito (seis diferentes) y el número de vueltas (de 1 a 20).

Valoración

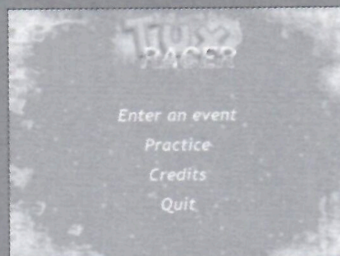
Juego entretenido, que engancha con facilidad y con un entorno gráfico diferente y un tanto surrealista; a destacar los variados objetos que nos vamos encontrando a lo largo de cada carrera, con un diseño gráfico realmente original.

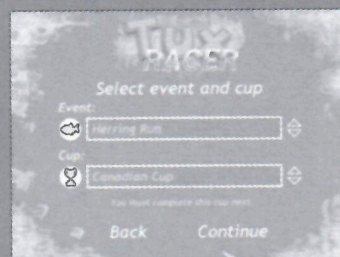
DESARROLLADO POR:

Autor: Steve Baker
Correo: <sjbaker1@airmail.net>
URL: http://www.sjbaker.org

Tuxracer







Juego de carreras sobre nieve en las que el pingüino Tux deberá superar retos en diversas competiciones y en diferentes circuitos.

Útil para...

Todas las edades, aunque preferentemente para los más jóvenes, pues no son necesarias complejas estrategias cognitivas para salir airoso de las pruebas, especialmente en niveles de dificultad bajos. La existencia de estímulos para avanzar y ganar el juego es una baza muy positiva.

Primeros Pasos...

A través del menú que aparece en la primera pantalla 1 accedemos al *Menú Principal* desde el que podemos seleccionar la opción de practicar (*Practice*) antes de ponernos a competir en serio. Es esta una opción *light* que tiene como objetivo habituarnos a utilizar el teclado o el ratón, y a hacernos una idea general del juego. Las teclas para marcar la dirección del desplazamiento del pingüino serán ⇧⇦⇩⇨ o bien *I, J, K, L*. Las de izquierda y derecha producen los giros, la ⇧ es para incrementar la velocidad, o si va en el aire para volar, y la tecla ⇩ se utilizará para frenar; si accionamos con la tecla E podrá saltar para evitar los obstáculos, y si presionamos esta misma tecla + ⇨ o bien ⇦ producirá un giro total. Con la barra espaciadora podemos resetear posiciones.



Al comenzar una carrera, que se habrá elegido en la pantalla 2, podremos visualizar:

- *Medidor de Velocidad.*
- *Nivel de Energía.*
- *Tiempo Transcurrido desde el comienzo de la carrera.*
- *Bonificaciones* (en forma de peces arenques).

Hasta no concluir con éxito un circuito no se puede acceder a otro de nivel superior en dificultad. La dificultad se materializa en una combinación de tiempo límite y la consecución de bonificaciones en forma de "arenques"; cada carrera seleccionada marca sus condiciones (que se visualizan antes de comenzar): título circuito/copa, mejor puntuación obtenida, anticipo del paisaje que encontraremos, opciones meteorológicas (sol, niebla, noche, viento) o si queremos cambiar la simetría del paisaje (*Mirror*).

Los puntos se obtienen por dos vías, realizando el recorrido en un tiempo inferior al que establece la carrera, o bien obteniendo bonificaciones con los "arenques", pues cada uno de ellos capturado, supone bajar dos segundos sobre el tiempo total utilizado en el recorrido.

Características Técnicas

Gráficos

Aceptables.

Sonido

La música de Joseph Toscano muy apropiada y envolvente.

Jugabilidad

Fácil, entretenido y con mucha variedad de objetos gráficos.

Duración

Al principio cuatro o cinco minutos, luego menos, aunque siempre dependerá del nivel de dificultad que tenga el circuito en cuestión.

Personalizar

Aparte de elegir recorrido y condiciones climáticas, sólo cambiar la simetría del paisaje.

Valoración

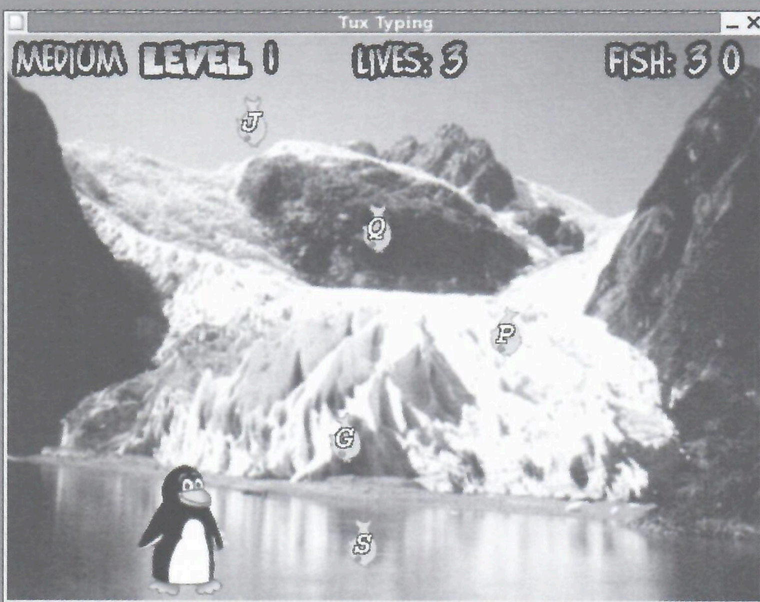
Juego muy entretenido por la variedad constante de estímulos que se visualizan; las partidas, por regla general, no suelen durar demasiado, lo que sirve como estímulo para seguir jugando. A destacar la gran cantidad de circuitos y de niveles de dificultad que pueden utilizarse. Como contrapartida, hay que señalar la ausencia de ayuda, aunque puede consultarse el manual que realizó el autor en la dirección *http://tuxracer.sourceforge.net/manual.html.*

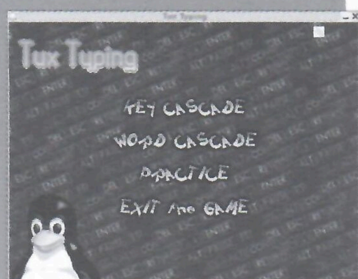
DESARROLLADO POR:

- Director: Jasmin Patry
- Equipo de programación: P. Gilhuly, E. Hall y V. Ma
- Equipo artístico: R. Knowles y M. Riddell

Correo: jfpatry@sunspirestudios.com
URL: http://tuxracer.sourceforge.net/

Tux Typing





1



2

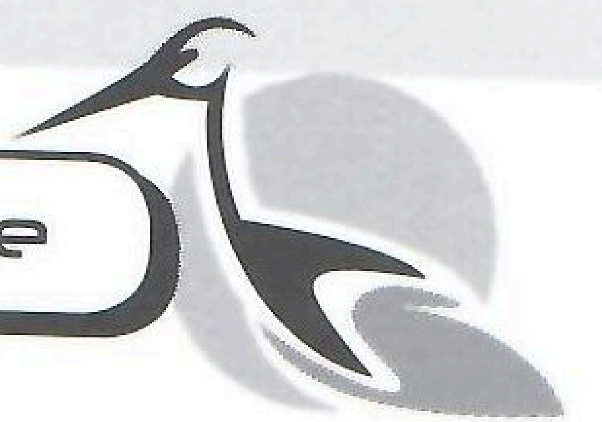
Tux Typing es un juego que pretende servir como tutorial de mecanografía para niños. Su protagonista es Tux, el pingüino de Linux. El objetivo del juego es guiar a Tux hacia los peces que caen desde la parte superior de la pantalla para que pueda comérselos. Cada pez contiene una letra o una palabra. Para conseguir que Tux se coma el pez o grupo de peces, tienes que teclear la letra o la palabra respectivamente. El juego está por completo en inglés, incluyendo las palabras que hay que teclear.

Útil para...

Practicar mecanografía e inglés de forma divertida. Identificar letras y teclas, y localizar las mismas en el teclado. Agilizar los dedos.

Primeros Pasos...

Tux Typing te ofrece dos tipos de juegos distintos **1**: *Key Cascade* (Cascada de Teclas) y *Word Cascade* (Cascada de Palabras), que ejercitan las habilidades de localización de teclas y el mecanografiado de palabras respectivamente. Ambos tipos se juegan de manera muy similar pero con sutiles diferencias.



El objetivo de ambos tipos de juego es guiar a Tux para que coma los peces sin dejar pasar demasiados.

Existen tres niveles de dificultad para cada tipo de juego: *Easy* (Fácil), *Medium* (Media) y *Hard* (Difícil). Dependiendo de qué nivel de dificultad elijas, los peces caerán a diferente velocidad y diferente espaciado entre ellos.

Si elegimos *Key Cascade*, los peces caen desde la parte superior de la pantalla con letras dentro de ellos. Para hacer que Tux se mueva debajo de ellos y se los coma, debes presionar la tecla que corresponde a la letra del pez antes de que llegue a la parte inferior de la pantalla.

Cada vez que un pez cae al suelo, Tux pierde una vida. Cuando pierde todas sus vidas, el juego finaliza. En cada subnivel, Tux tiene que comerse un cierto número de peces para pasar al siguiente subnivel.

Si elegimos *Word Cascade* 2, los peces caen con palabras dentro de ellos. Para hacer que Tux se mueva debajo de ellos y se los coma, debes teclear la palabra escrita dentro del pez antes de que llegue al suelo.

Características Técnicas

Gráficos

Gráficos simpáticos que gustan a los más pequeños.

Sonido

Sonido divertido, tanto la música de fondo como los efectos especiales.

Jugabilidad

Eligiendo el nivel de dificultad apropiado engancha desde los más pequeños hasta los "expertos mecanógrafos".

Duración

Unos quince minutos cada nivel.

Personalizar

Como la mayoría de las aplicaciones para Linux, Tux Typing puede ser lanzado utilizando opciones en la línea de comandos. Por ejemplo, si quieres que en lugar de a pantalla completa, se ejecute en una ventana, tienes que añadir la opción *-w*: *$ tuxtype -w*

Las opciones más interesantes son:

-f, –fullscreen	Seleccionar visualización a pantalla completa (por defecto)
-w, –window	Seleccionar visualización en una ventana
-s, –sound	Permite escuchar los sonidos del juego (por defecto)
-ns, –nosound	Inhabilita los sonidos del juego
-sp, –speed	Acelera el juego (para usar en ordenadores lentos)

Valoración

Una forma divertida de practicar mecanografía

DESARROLLADO POR:

Autor: Sam "Criswell" Hart
Correo: hart@geekcomix.com
URL: http://tuxtype.sourceforge.net/

Wing



Wing es un juego típico del género Arcade en el que pilotas una nave espacial y tienes que luchar contra naves controladas por el ordenador. Wing tiene seis niveles, para pasar de un nivel a otro, debes eliminar todas las naves enemigas.

Útil para...

Desarrollar habilidad en el manejo del teclado, poniendo a prueba los reflejos del jugador.

Primeros Pasos...

Para empezar a jugar, en el *Menú Principal* tienes que hacer clic sobre *Continue On*.



En la parte inferior de la ventana aparece la siguiente información:

- *Score: 00* (puntuación)
- *Lives: 3* (vidas)
- *Health: 100* (salud)
- *Weapon: laser* (arma)

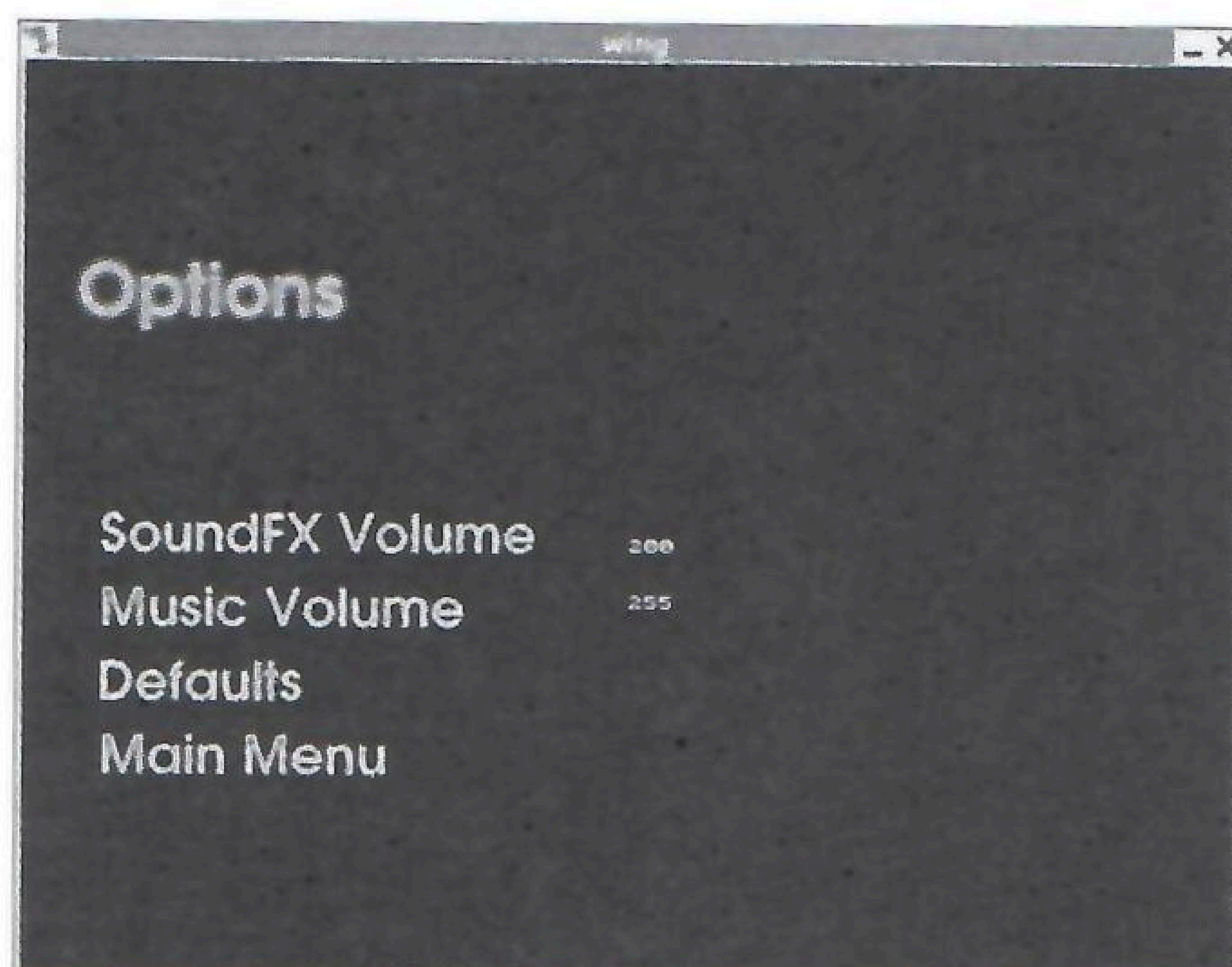
Teclas:

⇧⇦⇩⇨:	Mover la nave
Control:	Disparar
F1, F2, F3, F4:	Cambiar el arma (láser, minigún, plasma y torpedo)
Escape:	Salir del menú actual, si estás en *Menú Principal* cierra el juego

Personalizar

Para subir o bajar el volumen de los sonidos especiales o la música, en el menú principal tienes que hacer clic sobre *Options*.

- *SoundFX Volumen:* Volumen de los sonidos especiales.
- *Music Volumen:* Volumen de la música.



Valoración

Sencillo y entretenido.

Características Técnicas

Gráficos

Buenos gráficos que nos recuerdan los "mata-marcianos" de las máquinas recreativas.

Sonido

Tiene una música divertida de fondo y efectos especiales para los eventos: disparos, explosiones, etc.

Jugabilidad

Mecánica sencilla de juego, ya que sólo tienes que utilizar nueve teclas; pero necesitas buenos reflejos para conseguir finalizar el juego.

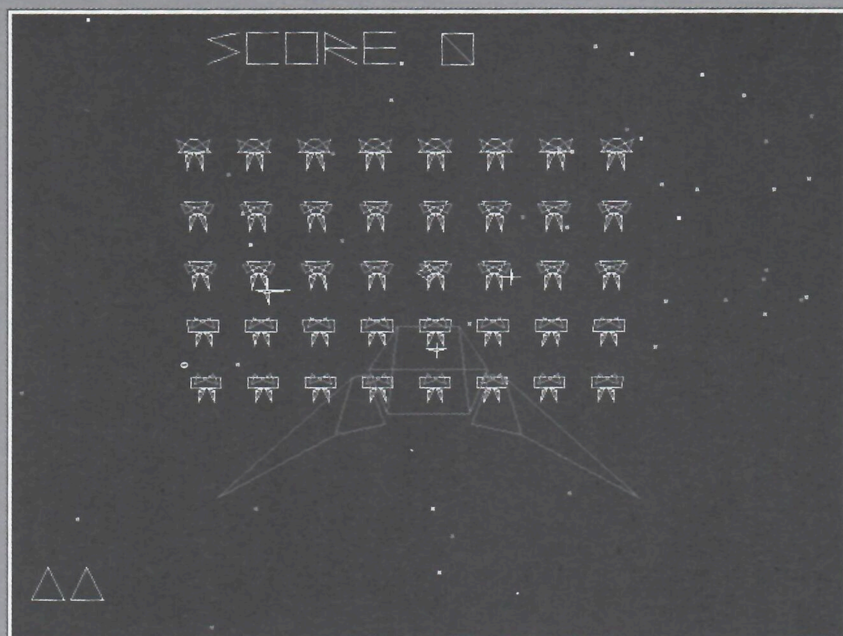
Duración

Unos cinco minutos por nivel. Si eres habilidoso y consigues pasar todos los niveles, habrás jugado durante una media hora.

DESARROLLADO POR:

Autores: Adam Hiatt, Anil Shresta
Correo: cthulhu@grex.org
URL: http://wing.sourceforge.net

XInvaders 3D



Típico "mata-marcianos", que recordará a muchos jugadores veteranos las horas pasadas en las máquinas recreativas jugando al "Space Invaders", con la novedad de que XInvaders está en tres dimensiones.

Útil para...

Aumentar la destreza en el uso del teclado, probando los reflejos del piloto.

Primeros Pasos...

Pulsa la tecla *Espacio* para empezar a jugar. El objetivo del juego es eliminar a todos los alienígenas de cada nivel. Si derribas al OVNI, obtienes 500 puntos como bonificación. Consigues una vida adicional cada 7.500 puntos.



Categoría: ....Arcade

Sistema de puntuación:

- Alienígenas fila 1 = 10 puntos.
- Alienígenas fila 2 = 50 puntos.
- Alienígenas fila 3 = 100 puntos.
- Alienígenas fila 4 = 150 puntos.
- Alienígeas fila 5 = 200 puntos.
- OVNI = 500 puntos.

Teclas:

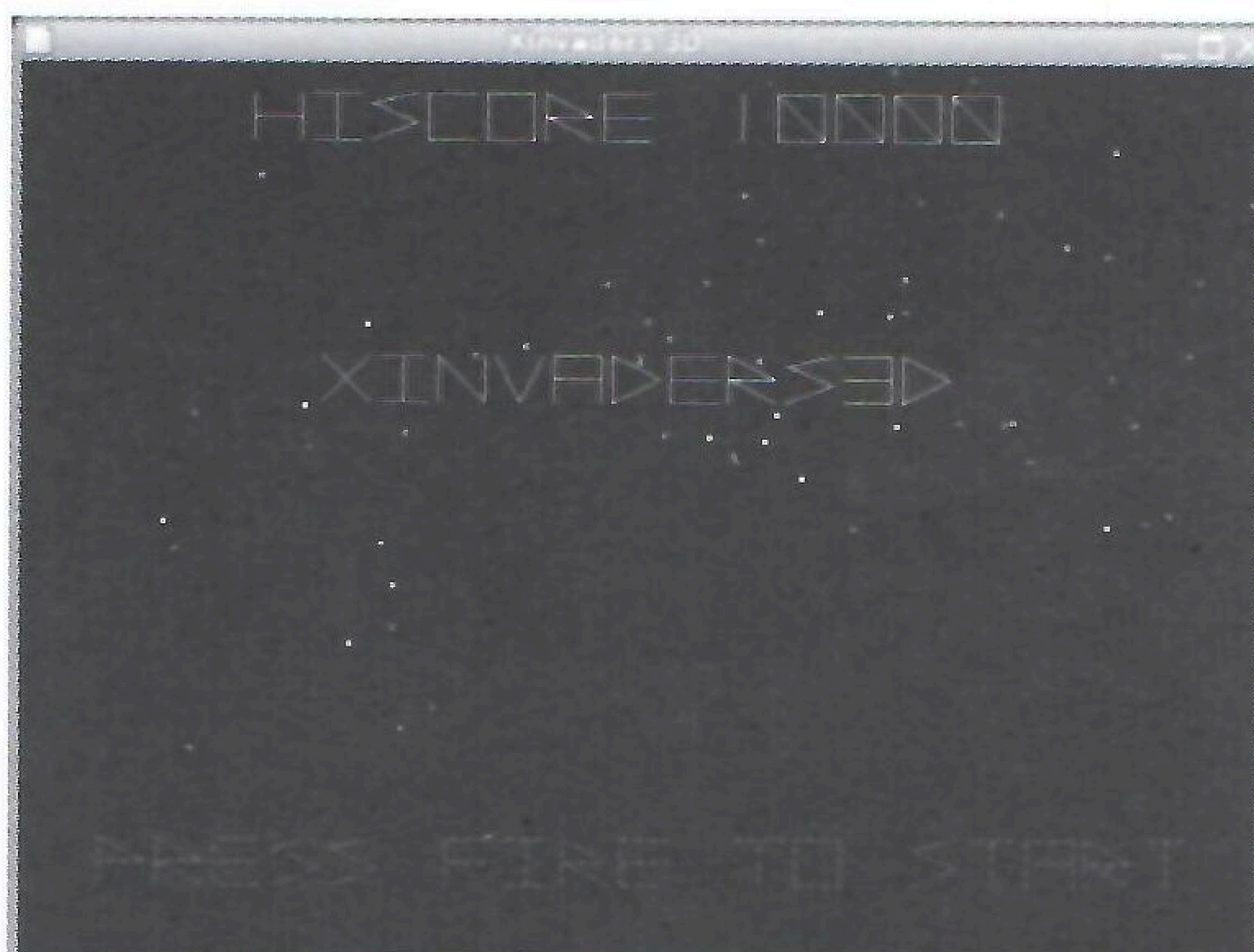
- *Espacio:* Disparar misil
- *Flecha Izquierda:* Mover a la izquierda
- *Flecha Derecha:* Mover a la derecha
- *Flecha Arriba:* Mover hacia arriba
- *Flecha abajo:* Mover hacia abajo
- *Q:* Reiniciar el juego
- *P:* Pausa
- *Escape:* Salir del juego

Personalizar

No es posible ningún tipo de personalización.

Valoración

Juego entretenido pero poco atractivo debido a sus pobres gráficos y a la ausencia de sonido.



Características Técnicas

Gráficos

Gráficos muy sencillos, lineales en tres dimensiones.

Sonido

No tiene.

Jugabilidad

Su sencillez engancha con facilidad.

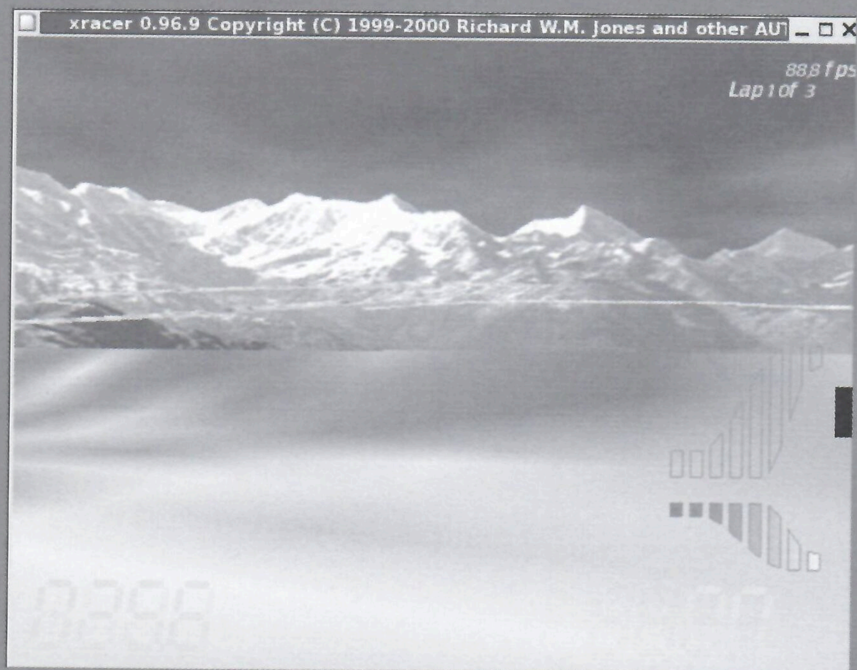
Duración

Depende de la habilidad del jugador.

DESARROLLADO POR:

Autor: Don Llopis
Correo: del23@users.sourceforge.net
URL: http://xinvaders3d.sourceforge.net

XRacer



XRacer es un juego del tipo Arcade en 3D. El objetivo del juego es llegar el primero a la meta, volando sobre la pista, evitando chocar y disparando a las naves rivales cuando sea necesario.

Útil para...

La conducción de la nave usando el ratón, aumenta la destreza en su uso.

Primeros Pasos...

Para empezar a jugar tienes que elegir la opción *Start Game* de la ventana de inicio.

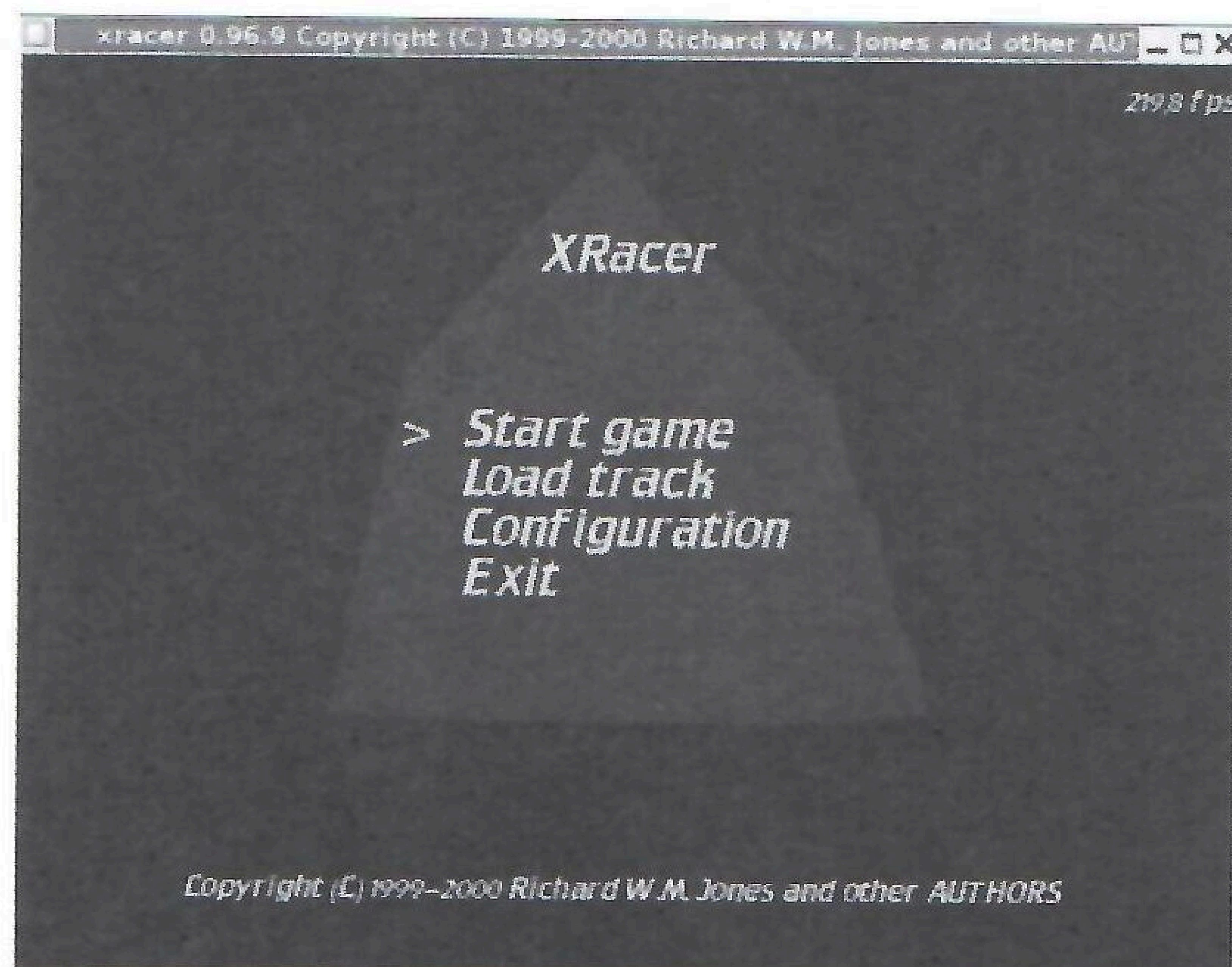


Teclas:

AvPág	acelerar
RePág	frenar
Izquierda	mover a la izquierda
Derecha	mover a la derecha
Arriba	morro abajo
Abajo	morro arriba
Espacio	disparo
Q	quitar juego

Ratón:

Botón Izquierdo	acelerar
Botón Derecho	frenar
Izquierda	mover ratón a la izquierda
Derecha	mover ratón a la derecha



Características Técnicas

Gráficos

Bonitos gráficos en 3D con una representación realista del espacio.

Sonido

No tiene.

Jugabilidad

La nave se controla fácilmente con el ratón, pero le resta posibilidades al juego el hecho de que no podamos cambiar la perspectiva del piloto.

Duración

Depende de la habilidad del jugador.

Personalizar

Se supone que se puede cambiar la configuración del juego, eligiendo la opción *Configuration*, pero no funciona.

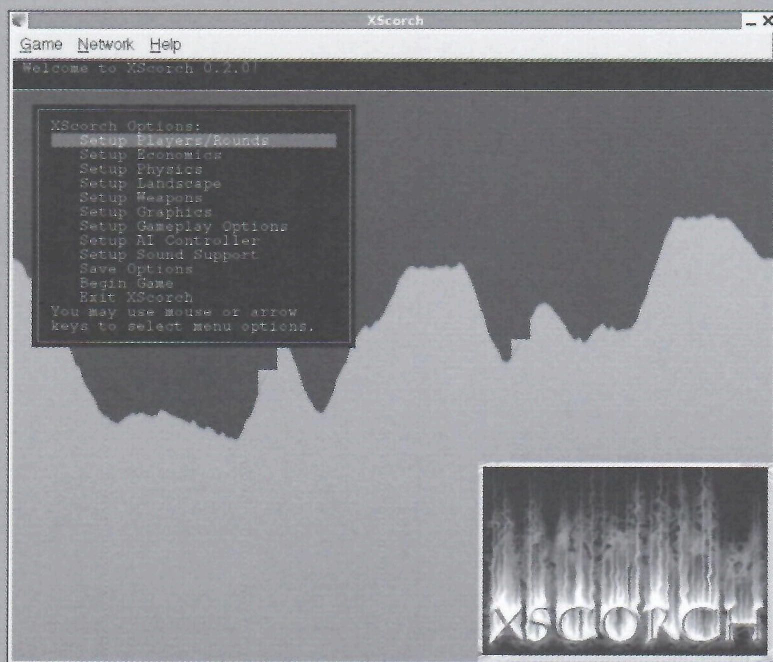
Valoración

Da la impresión de que el juego no está acabado, pues algunas de sus características no funcionan correctamente (por ejemplo, no podemos disparar a las naves rivales).

DESARROLLADO POR:

Autor: Richard W. M. Jones
Correo: rich@annexia.org
URL: http://www.annexia.org/freeware/xracer/

XScorch



El objetivo del juego es aniquilar los tanques enemigos. Tienes que comprar armas, alcanzar al enemigo ajustando el ángulo y potencia del disparo. Procura destruir sus tanques antes de que ellos destruyan los tuyos.

Útil para...

Estudiar leyes físicas: movimientos parabólicos, fuerza de la gravedad, etc.

Primeros Pasos...

Una vez comenzado el juego, lo primero es ajustar las opciones del mismo que lo harán más sencillo o más complicado. Se recomienda dejar las opciones por defecto que garantizan un razonable nivel de juego. Cuando estés preparado para empezar, tienes que guardar las



opciones haciendo clic sobre *Save Options* y seleccionar *Begin Game*. Cada juego está dividido en varias rondas. Cada ronda se compone de dos fases: la de "inventario" y la de "batalla". En la fase de inventario puedes comprar armas para disparar a tus oponentes y accesorios para defender tu tanque. En la fase de batalla, preparas tus defensas, eliges un arma y disparas a tus oponentes. Teclas:

Izquierda, Derecha	Cambia el ángulo del disparo. Ajustará el ángulo en incrementos de 5 grados.
Arriba, Abajo	Cambia la potencia del disparo, en el rango de 0 a 1000.
Tab	Selecciona la siguiente arma disponible en tu inventario.
Shift+Tab	Selecciona el arma previa disponible en tu inventario.
B	Recupera el 5% del daño hecho a tu tanque. Debes tener, al menos, una batería (battery) en tu inventario para poder utilizar está opción.
E	Activa el escudo seleccionado.
F	Activa tus depósitos de combustible. Necesitas combustible para poder utilizar las flechas Izquierda y Derecha para mover tu unidad a izquierda o derecha respectivamente.
Enter	Acepta tus órdenes.

Personalizar

Puedes modificar parte del funcionamiento del juego, eligiendo en el menú *Game* (Juego) las opciones: *System Menu* (Menú del Sistema), *Font Setup* (Configuración de las Fuentes) y *Sound Setup* (Configuración del Sonido).

Valoración

Es un juego entretenido, destacando que se puede jugar en red.

Características Técnicas

Gráficos

Gráficos muy esquemáticos, está claro que el esfuerzo de programación se ha volcado en otros aspectos del juego.

Sonido

Se supone que tiene efectos de sonido, pero no hemos conseguido oírlos.

Jugabilidad

La mecánica de juego es sencilla, tal vez lo más complejo sea la adquisición acertada de armas y accesorios.

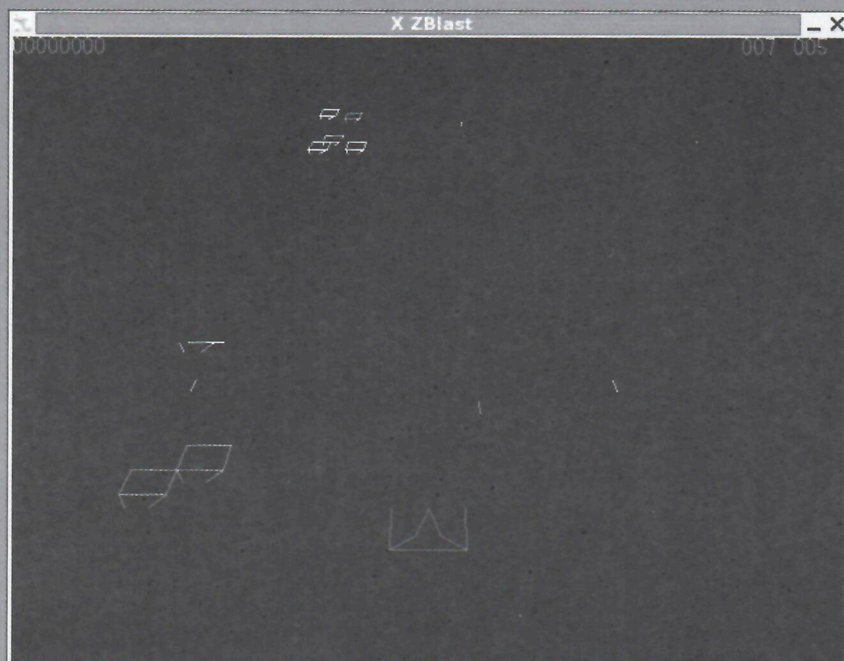
Duración

Depende de la habilidad del jugador y el nivel de dificultad elegido.

DESARROLLADO POR:

Autores: Justin David Smith, Jacob Luna Lundberg
Correos: justins@chaos2.org, jacob@chaos2.org
URL: http://www.xscorch.org/

ZBlast



ZBlast es un típico "mata-marcianos", sólo tienes que destruir todas las naves enemigas que te van apareciendo en la pantalla, sin más complicaciones.

Útil para...

Mejorar nuestra habilidad manual y reflejos visuales.

Primeros Pasos...

Para empezar a jugar tienes que pulsar la tecla *Enter*. Tu nave, de color verde, aparecerá en la parte inferior de la ventana. Tus movimientos se limitan a la mitad inferior de la ventana: a la izquierda, a la derecha, arriba y abajo.



Tienes dos alternativas de disparo: el estándar (*Espacio*) y ráfagas (*Enter*). La cantidad de ráfagas está limitada (cinco inicialmente, aunque puedes obtener alguna ráfaga extra durante el juego), mientras que el disparo estándar es ilimitado.

Comienzas el juego con 30 puntos de energía. Cuando tu nave es alcanzada, cambia de color momentáneamente y pierde un punto de energía. Si te quedas sin energía, finaliza el juego.

Puedes ver tu puntuación en la parte superior izquierda de la ventana y la energía que tienes y las ráfagas disponibles en la superior derecha.

Teclas:

⇧⇦⇩⇨	mover nave arriba/abajo/derecha/izquierda
Espacio	disparo estándar
Enter	disparar ráfaga
Escape	quitar juego

Personalizar

ZBlast puede ser ejecutado utilizando opciones en la línea de comandos, permitiendo adaptar algunos aspectos de su funcionamiento a nuestro gusto.

Las opciones más interesantes son:

-nomusic Desactiva la música.

-nosound Desactiva el sonido, incluida la música.

-autofire Activa el "fuego automático"

Valoración

Juego sencillo en su aspecto, pero entretenido como todos los de "marcianitos".

Características Técnicas

Gráficos

Simples en exceso. Da la impresión de que el juego se programó para ordenadores de hace unos años.

Sonido

Tanto la música como los sonidos asociados a los eventos son aceptables.

Jugabilidad

La mecánica del juego es muy sencilla, aunque requiere habilidad y reflejos.

Duración

Depende de la destreza del tripulante.

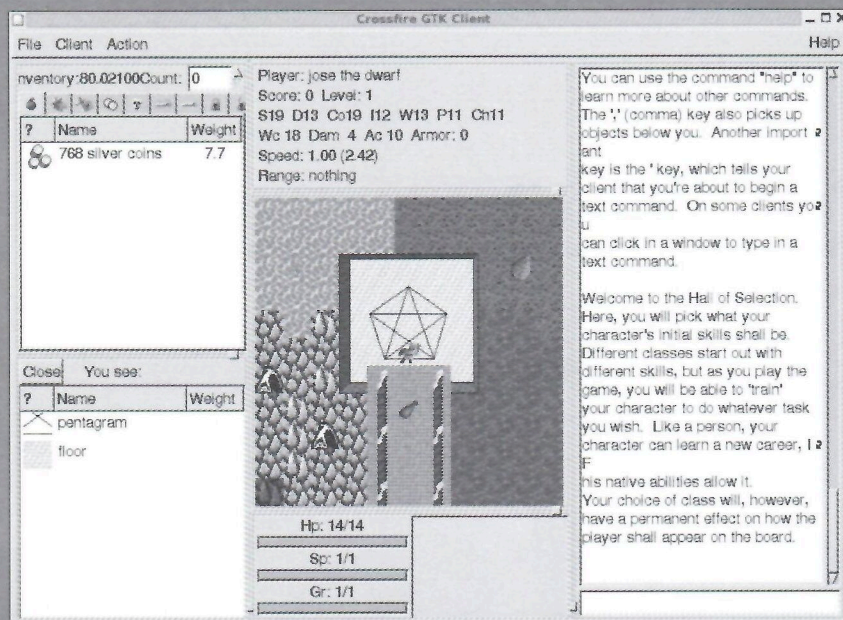
DESARROLLADO POR:

Autor: Russell Marks
Correo: rus@svgalib.org

Estrategia



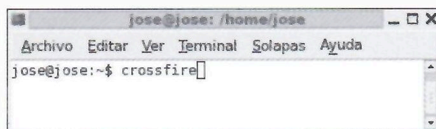
Crossfire



Puedes escoger tu papel: guerrero, paladín, hechicero... pero ahí se acabó la tranquilidad, el próximo tiempo lo pasarás eliminando mostruos que se oponen a que consigas esas riquezas que te están esperando sólo a ti. Bueno, quizás otros compañeros de juego pretendan lo mismo, pero... así es el juego. Es una aventura gráfica mezcla de Indiana Jones y Señor de los Anillos que te puede entretener mucho rato. El juego requiere un servidor, en una intranet o en la web, claro, para comenzar a jugar tenemos que conectarnos a un servidor (puede ser nuestro ordenador).

Útil para...

Mejorar la habilidad espacial, memorizar datos y estimular la deducción lógica. Debes de tener en cuenta muchas cosas a la vez, memorizar... y además, ¡practicarás inglés!

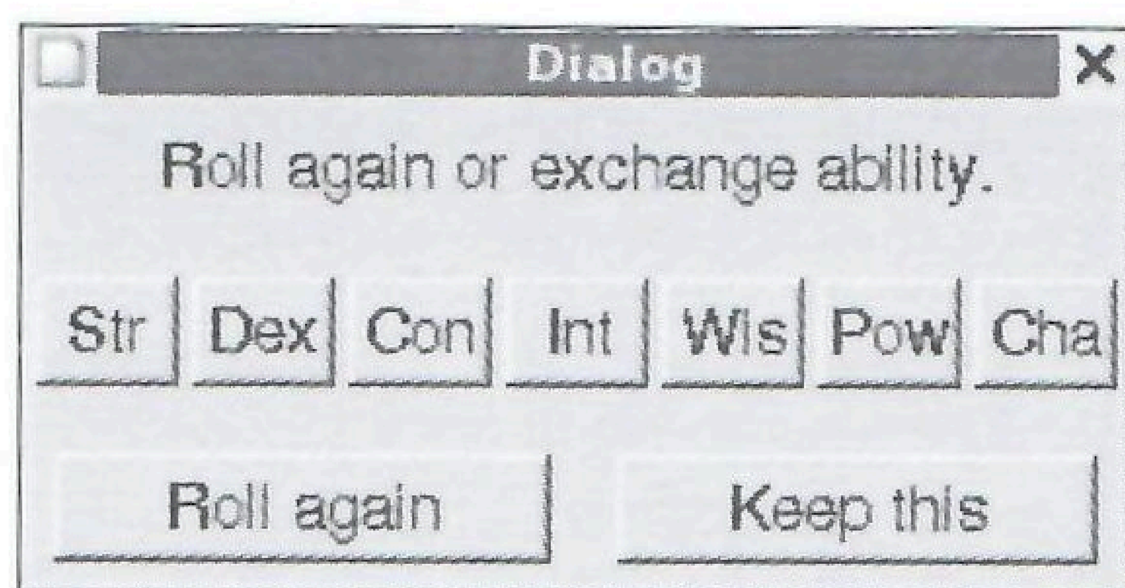




Primeros Pasos...

Para empezar a jugar, tienes que ejecutar primero el programa servidor *crossfire* en un terminal. Ahora puedes ejecutar el programa cliente *gcfclient*. Tienes que especificar que te conectas al servidor *localhost* en la ventana inicial.

Escribes tu nombre, eliges una contraseña y la vuelves a teclear para confirmarla. En la siguiente ventana seleccionas las características de tu personaje: *strength* (fuerza), *dexterity* (destreza), *constitution* (constitución), *intelligence* (inteligencia), *wisdom* (sabiduria), *power* (poder) y *charisma* (carisma).



Seleccionas una raza: *dwarf* (enano), *elf* (elfo), *fire hatchling*, *fireborn*, *gnome* (gnomo), *half-orc*, *halfling*, *human* (humano), *northman* (hombre del norte), *Quetzalcoatl*, *serpentman* (hombre-serpiente), *troll* o *wraith*.

Ya sólo te queda elegir la clase: *alchemist* (alquimista), *barbarian* (bárbaro), *devotee* (devoto), *evoker* (evocador), *monk* (monje), *ninja*, *paladin* (paladín), *priest* (sacerdote), *sorcerer* (hechicero), *summoner* (invocador) *swashbuckler* (fanfarrón), *thief* (ladrón), *warlock* (brujo), *warrior* (guerrero) o *wizard* (mago).

Para mover tu personaje, puedes utilizar el ratón o los cursores (teclas de navegación).

Características Técnicas

Gráficos

Sencillos en dos dimensiones.

Sonido

No tiene.

Jugabilidad

Es un juego complicado como cualquiera de los del género. Es necesario controlar una gran cantidad de factores, con la dificultad añadida de no estar traducido al español.

Duración

Ilimitada.

Personalizar

Puedes cambiar algunos aspectos del funcionamiento de Crossfire en la opción de menú *Client | Configure*.

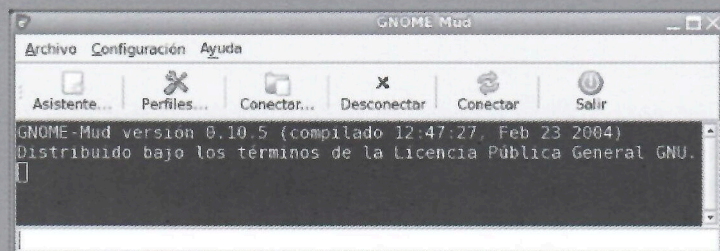
Valoración

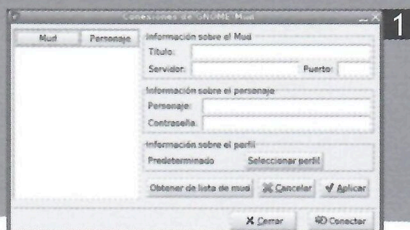
Recomendado para los amantes de los juegos de rol con amplios conocimientos de inglés.

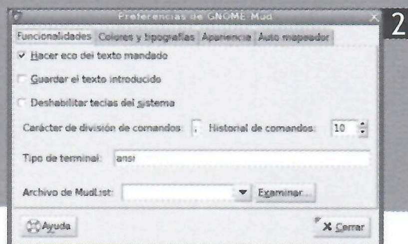
DESARROLLADO POR:

Autores: Mark Wedel, Frank Tore Johansen
Correos: mwedel@scruz.net, frankj@ifi.uio.no
URL: http://crossfire.real-time.com

GNOME-Mud







Para acceder a las Comunidades Virtuales más apasionantes de la red vas a requerir de una aplicación específica para ello: GNOME-Mud es un cliente telnet especializado para jugar en MUDs (Multi-User Dungeons, Mazmorras Multiusuario).

Los MUDs son mundos imaginarios existentes en Internet, a los cuales la gente se conecta y puede realizar una variedad de acciones. Un MUD está constituido por un chat con un espacio dimensional, alrededor del cual los usuarios se mueven e interactúan con otros usuarios y los artefactos que encuentran en cada lugar. En un MUD típico, los jugadores pueden comunicarse y luchar con otros, usar magia, comerciar, viajar a nuevas zonas, resolver rompecabezas y formar parte de comunidades. Los entornos pueden ser variados, pero los más comunes son similares a los descritos por "El Señor de los Anillos" de Tolkien o "Dragones y mazmorras". Los MUDs clásicos están basados en texto y se puede acceder a ellos a través de una simple conexión telnet; los usuarios teclean órdenes en el servidor MUD, y el servidor MUD responde con el resultado de la acción.

Como ves, en estas Comunidades hay mucho por hacer y por descubrir, sobre todo emocionantes amistades, lo único que tienes que hacer es introducirte y buscarlas.

Hay centenares de MUDs disponibles en Internet, existen algunos sitios que los clasifican y proveen listas detalladas. *http://MudConnect.com* es uno de ellos y GNOME-Mud tiene soporte nativo para su formato de lista MUD.



GNOME-Mud proporciona al usuario una serie de funcionalidades tales como "disparadores", "alias" y "perfiles de personaje", o soporte para las listas MUD que ayuda a realizar tareas comunes como la conexión a diferentes MUDs y teclear los nombres y comandos de manera más efectiva y rápida.

Útil para...

Desarrollar habilidades sociales: establecer relaciones con usuarios de cualquier parte del mundo a través de Internet y compartir aficiones con ellos.

Características Técnicas

Gráficos

Es una aplicación basada totalmente en texto.

Sonido

No tiene.

Jugabilidad

Todo depende de la comunidad que elijas y las relaciones que establezcas allí.

Duración

Ilimitada.

Primeros Pasos...

Para conectar a un MUD, debes hacer clic en el botón *Asistente...* y se abrirá la ventana *Conexiones de GNOME-Mud* **1**, la cual te permitirá crear diferentes conexiones de manera que puedas almacenar una lista de personalidades.

Para crear una conexión, teclea un título descriptivo (normalmente el nombre completo del MUD) en el campo *Título* y completa la información del MUD en los campos *Host* y *Port* (si se deja Port en blanco, la conexión se hará por defecto en el puerto 23). Escribe el nombre del personaje y la contraseña. Si quieres asociar la conexión con un conjunto de alias y disparadores, haz clic en *Seleccionar perfil* y elige el deseado en la lista. Una vez que has rellenado todos los campos, presiona Aplicar para aceptar los valores del nuevo perfil y actualizarlo. Cuando se crea la conexión, se mostrará en la columna izquierda de la ventana, mostrando el título del MUD y el nombre del personaje. Selecciona la conexión deseada y pulsa *Connect* para comenzar la conexión.

Personalizar

Para cambiar la configuración de la aplicación, elige *Configuración | Preferencias* y se abrirá la ventana *Preferencias de GNOME-Mud* **2**.

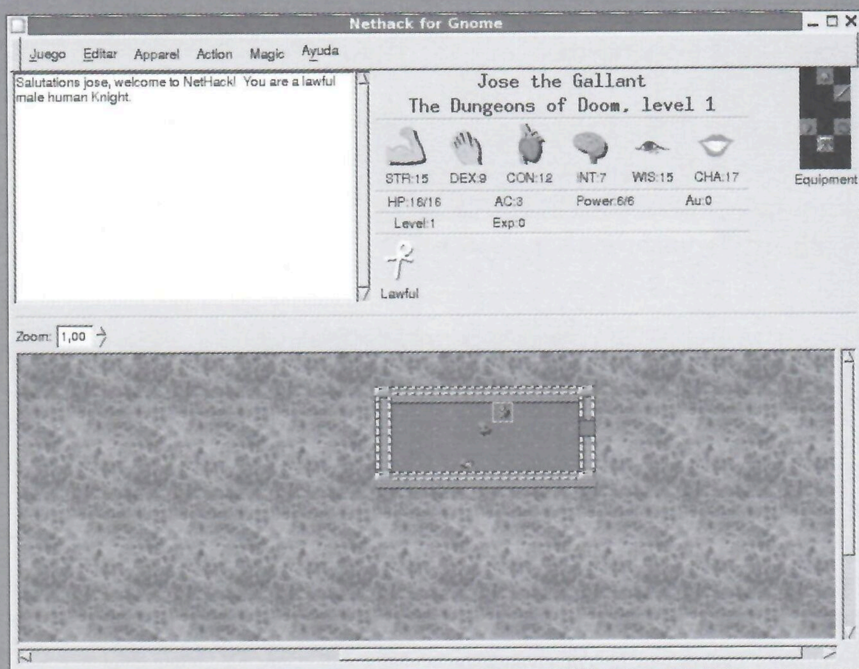
Valoración

Recomendado para amantes de los juegos de rol.

DESARROLLADO POR:

Autor: Robin Ericsson
Correo: lobbin@localhost.nu
URL: http://amcl.sourceforge.net

GNOME NetHack



NetHack es un juego tipo "Dragones y Mazmorras" donde tú, si es que te atreves, desciendes a las profundidades de un laberinto en busca del "Amuleto de Yendor". Casi nada. Comienzas con una mascota muy voluntariosa que puede ser entrenada para hacer toda clase de cosas (bueno, casi), y te ayudará a cumplir tu misión. En tu camino encontrarás objetos útiles con propiedades mágicas sorprendentes y monstruos amenazantes, o cosas aún peores.

Útil para...

Mejorar la habilidad espacial, memorizar datos y estimular la deducción lógica, quizás además valores más el aire libre la próxima vez que te encuentres en él. ¿O no?

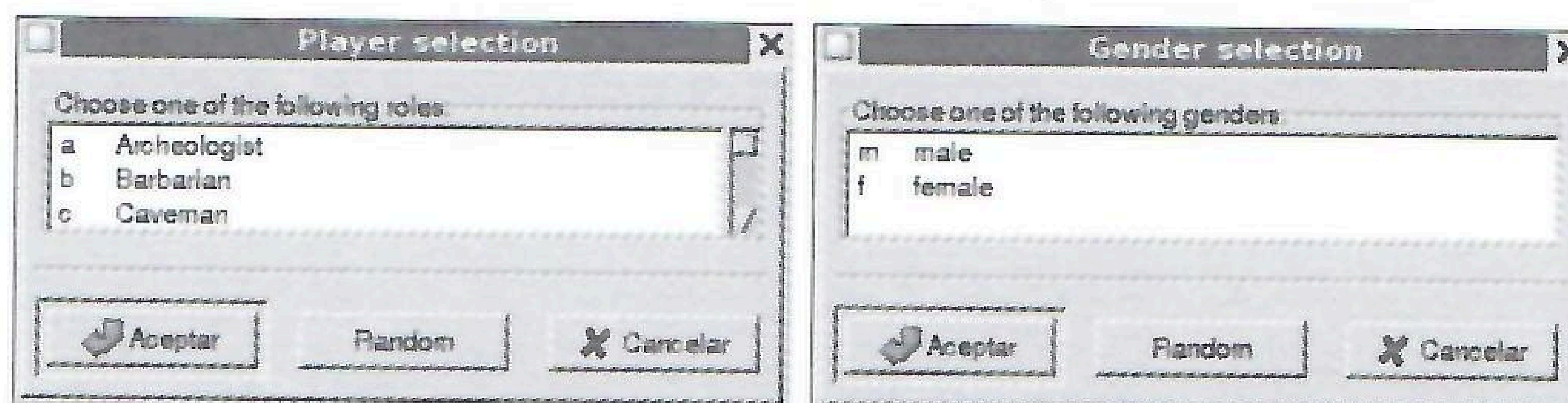
Primeros Pasos...

Lo primero que tenemos que hacer es elegir el tipo de personaje: *archeologist* (arqueólogo), *barbarian* (bárbaro), *cavemen* (troglodita), *healer* (sanador), *knight* (caballero), *monk* (monje),



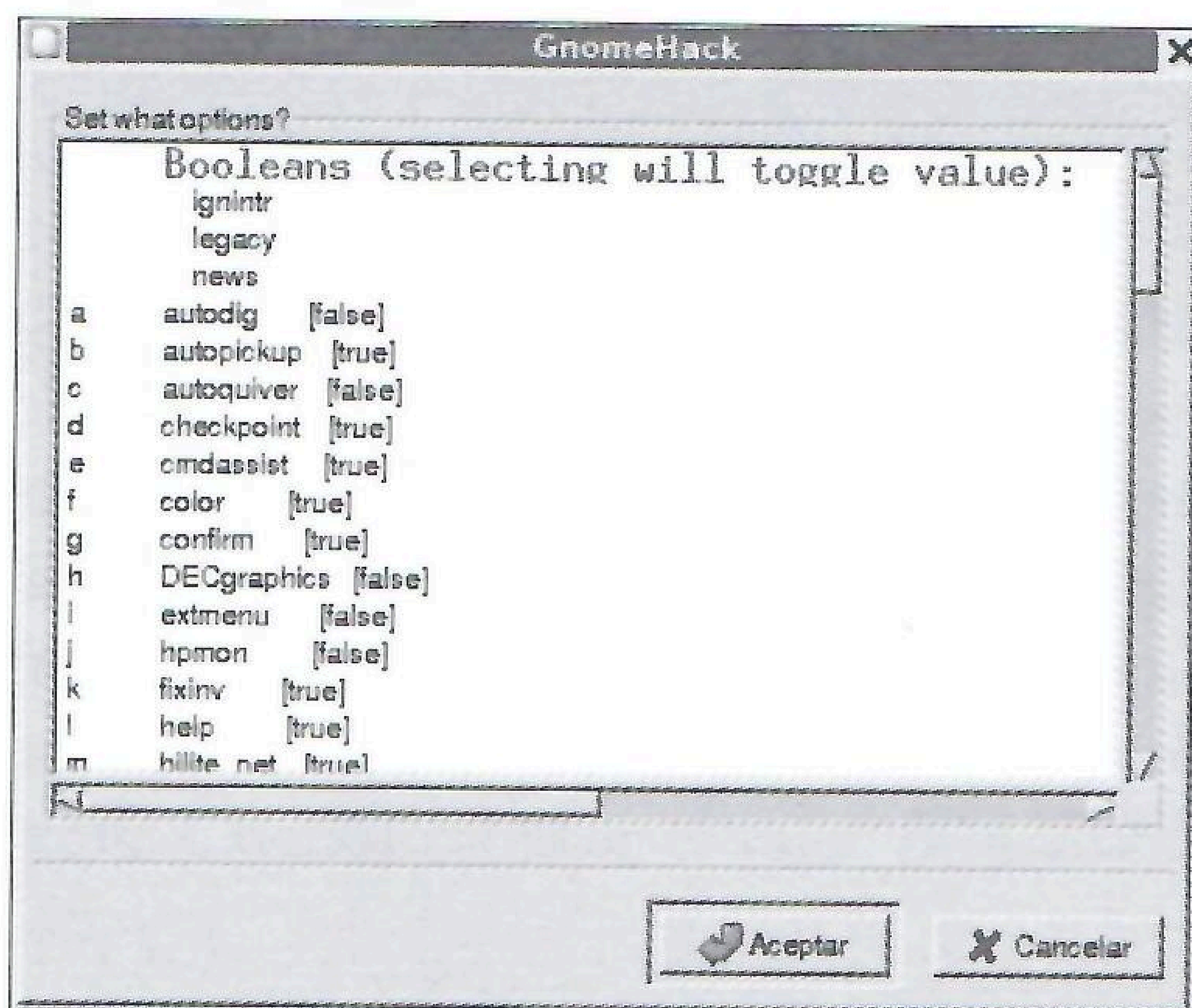
priest (sacerdote), *ranger* (guardabosques), *rogue* (pícaro), *samurai*, *tourist* (turista), *valkyrie* (valquiria) y *wizard* (hechicero). Si te muestras indeciso pulsa *Random* y elige uno al azar; pero te avisamos, este juego no es para indecisos.

Una vez elegido el tipo de personaje, seleccionas el sexo: *male* (hombre) o *female* (mujer). Posteriormente, se muestra una ventana en la que se narra lo sucedido tiempo atrás, y se te encarga la misión de recuperar el "Amuleto de Yendor". Nuestro personaje aparece en una habitación acompañado de su mascota y comienza tu misión...



Personalizar

Puedes cambiar algunos aspectos del juego en el menú *Juego* | *Options*. Es posible aumentar el tamaño de los objetos de la pantalla de juego usando el *Zoom*, que admite valores entre 0,50 y 3.



Valoración

Es poco atractivo en su aspecto, pero seguro que enganchará a los amantes de los juegos de rol.

Características Técnicas

Gráficos

Gráficos sencillos en dos dimensiones.

Sonido

No tiene.

Jugabilidad

Es un juego complicado como cualquiera de los del género. Es necesario controlar una gran cantidad de factores, con la dificultad añadida de no estar traducido al español.

Duración

Depende de la habilidad del jugador.

DESARROLLADO POR:

Autores: Erik Andersen, Anthony Taylor, Jeff Garzik
Correo: nethack-bugs@nethack.org
URL: http://www.nethack.org

Egoboo



Egoboo es un juego de rol, con bonitos gráficos a todo color en tres dimensiones, en el que debes elegir un personaje y guiarle para que pueda finalizar con éxito su misión. Soporta hasta tres jugadores en un mismo ordenador y tres dispositivos de control: teclado y ratón, joystick A y joystick B.

Útil para...

Mejorar la habilidad espacial, memorizar datos y estimular la deducción lógica.

Primeros Pasos...

Para empezar a jugar, lo primero que tienes que hacer es elegir un personaje, los hay de tres tipos: aventureros, hechiceros y sanadores. Cada personaje tiene un pequeño retrato en la parte derecha de la pantalla, con una o dos barras de estado debajo. El nombre del personaje y su dinero están situados por encima del retrato. La imagen a la izquierda del



retrato muestra el arma que maneja con la mano izquierda y la imagen a la derecha, el arma que maneja con la mano derecha. La barra roja de estado muestra la vida restante (cuando se vacía, tu personaje muere) y la otra barra muestra la energía mágica (puede recuperarse con el paso del tiempo y bebiendo pociones). Controles:

Saltar:	*0 (Teclado Num.)*
Usar Mano Izquierda:	*T*
Agarrar/Soltar Mano Izquierda:	*G*
Inventario Mano Izquierda:	*B*
Usar Mano Derecha:	*Y*
Agarrar/Soltar Mano Derecha:	*H*
Inventario Mano Derecha:	*N*
Enviar Mensaje:	*M*
Rotar Cámara Izquierda:	*7 (Teclado Num.)*
Rotar Cámara Derecha:	*9 (Teclado Num.)*
Zoom Cámara Más:	*+ (Teclado Num.)*
Zoom Cámara Menos:	*- (Teclado Num.)*
Arriba:	*8 (Teclado Num.)*
Abajo:	*2 (Teclado Num.)*
Izquierda:	*4 (Teclado Num.)*
Derecha:	*6 (Teclado Num.)*

Personalizar

Egoboo guarda su configuración en el fichero de texto */etc/egoboo/setup.txt*. Puedes cambiar algunos aspectos del funcionamiento del juego editando dicho fichero. Por ejemplo, si prefieres que Egoboo se ejecute en una ventana en lugar de a pantalla completa, debes cambiar el valor *[FULLSCREEN]* a *FALSE*.

Valoración

Recomendado para los amantes de los juegos de rol. Es una pena que esté en inglés porque el juego es una pequeña maravilla.

Características Técnicas

Gráficos

Egoboo es un juego Direct3D. Como se puede apreciar, los gráficos son de gran calidad; es por ello que requiere una tarjeta gráfica 3D para poder jugar.

Sonido

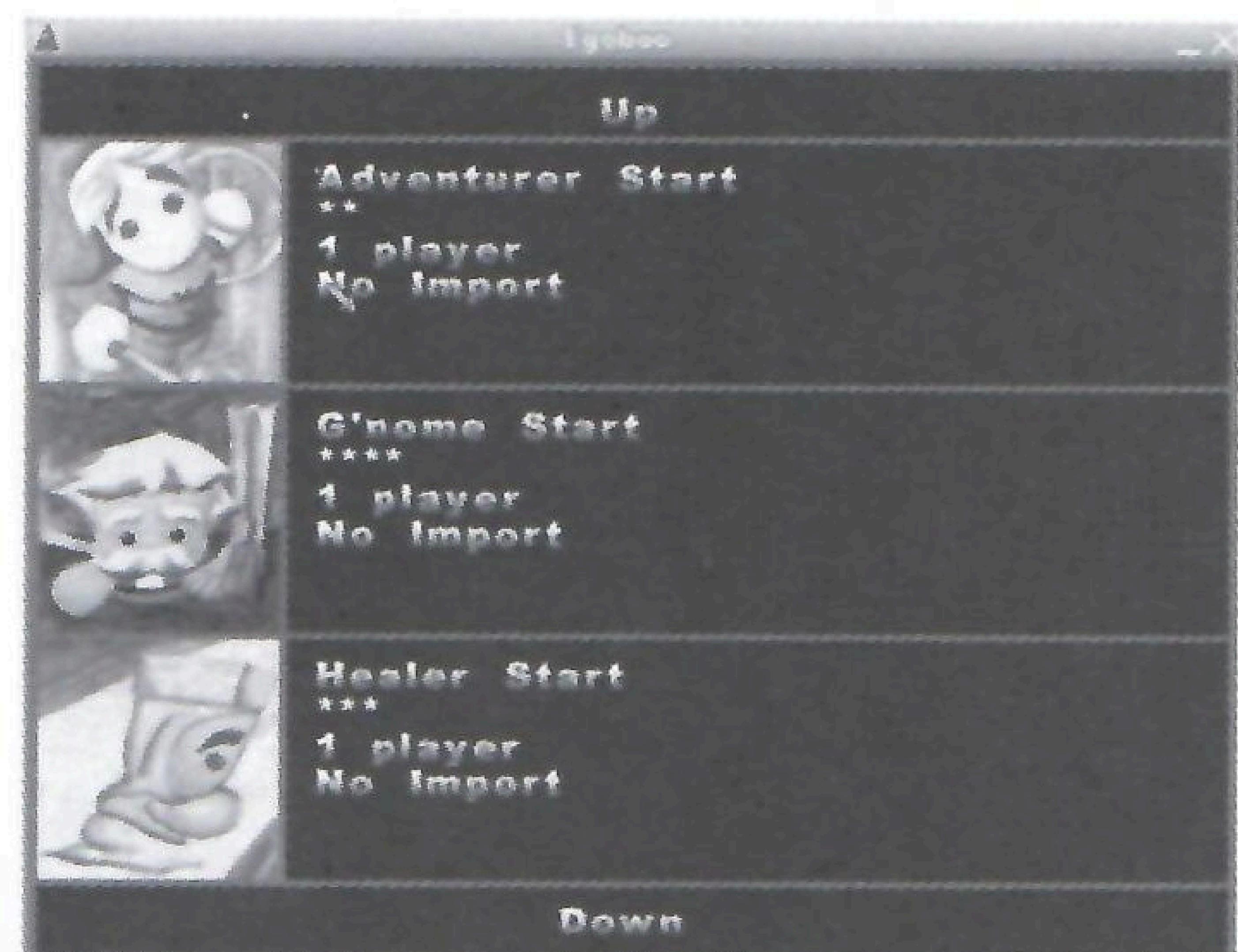
Tiene unos divertidos efectos especiales.

Jugabilidad

Tiene la complejidad de todos los juegos de rol, ya que puedes utilizar varios tipos distintos de armas, armaduras, amuletos, libros de magia, etc.

Duración

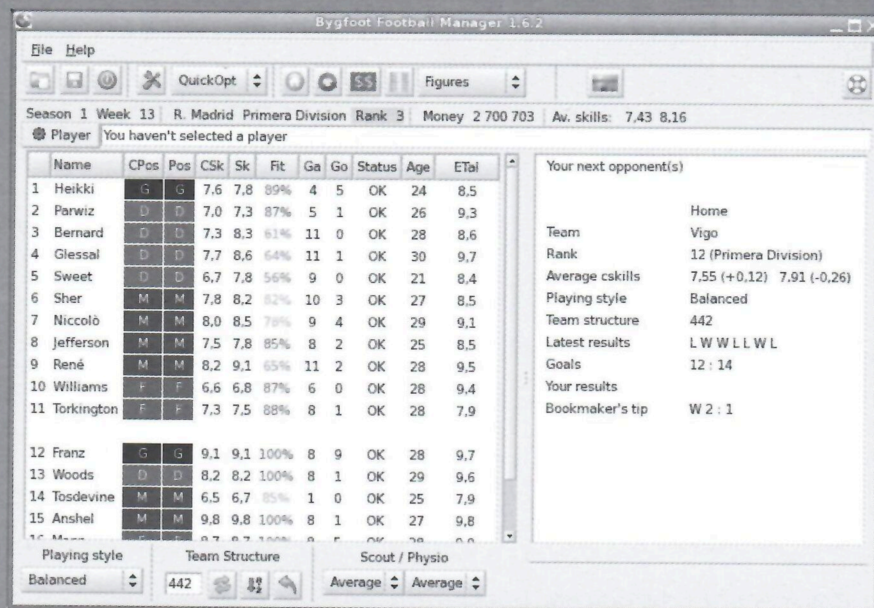
Depende de la habilidad y astucia del jugador.



DESARROLLADO POR:

Autor: Benjamin J. Bishop
Correo: bishop@cs.uga.edu
URL: http://egoboo.sourceforge.net

Bygfoot Football Manager



Bygfoot es un "fútbol manager" que te permite gestionar un equipo: entrenar los jugadores, comprarlos y venderlos, solicitar préstamos, mantener el campo de fútbol, etc. Puedes bajar o subir de división, incluso ser campeón. Se incluye un editor de equipos, con el que puedes crear tus propios equipos y editar los existentes.

Útil para...

Mejorar la memorización de datos y estimular la deducción lógica. Pon a prueba tu capacidad de gestionar recursos, ¡un club de fútbol es algo más que saber usar las botas!

Primeros Pasos...

En la ventana principal puedes ver una lista de 114 equipos, son todos ingleses porque Inglaterra es el país por defecto de Bygfoot.



Puedes jugar en la liga correspondiente al equipo seleccionado (por defecto está marcada la opción *Current league*), en la liga superior (eligiendo la opción *"Top league"*) o en la liga inferior (seleccionando la opción *Bottom league*).

Puedes elegir un país distinto de Inglaterra, seleccionando una de las banderas o haciendo clic sobre el botón *Select a country file* y eligiendo uno de la lista que se muestra a continuación. Los paises disponibles son: *England* (Inglaterra), *Germany* (Alemania), *Italy* (Italia), *France* (Francia), *Spain* (España), *Romania* (Rumanía), *Brazil* (Brasil) y *Poland* (Polonia).

Si pulsas el botón *Start Bygfoot Team Editor*, Bygfoot funcionará en modo de edición, permitiéndote crear y modificar equipos.

Una vez seleccionado el equipo, pulsas el botón *OK* y empieza el juego...

Selecciona los jugadores haciendo clic sobre ellos. Si haces clic en uno y luego en otro, intercambiarán sus posiciones. Selecciona la táctica deseada del equipo (*Team Structure*) y el estilo de juego (*Playing Style*). Haz clic en el botón *Begin a new week* (comenzar una nueva semana) y aparecerá la ventana en la que observarás el desarrollo del partido.

Una vez que haya terminado el partido, haz clic en el botón *Cerrar* para regresar a la ventana principal.

Características Técnicas

Gráficos

Bygfoot está basado en texto.

Sonido

No tiene.

Jugabilidad

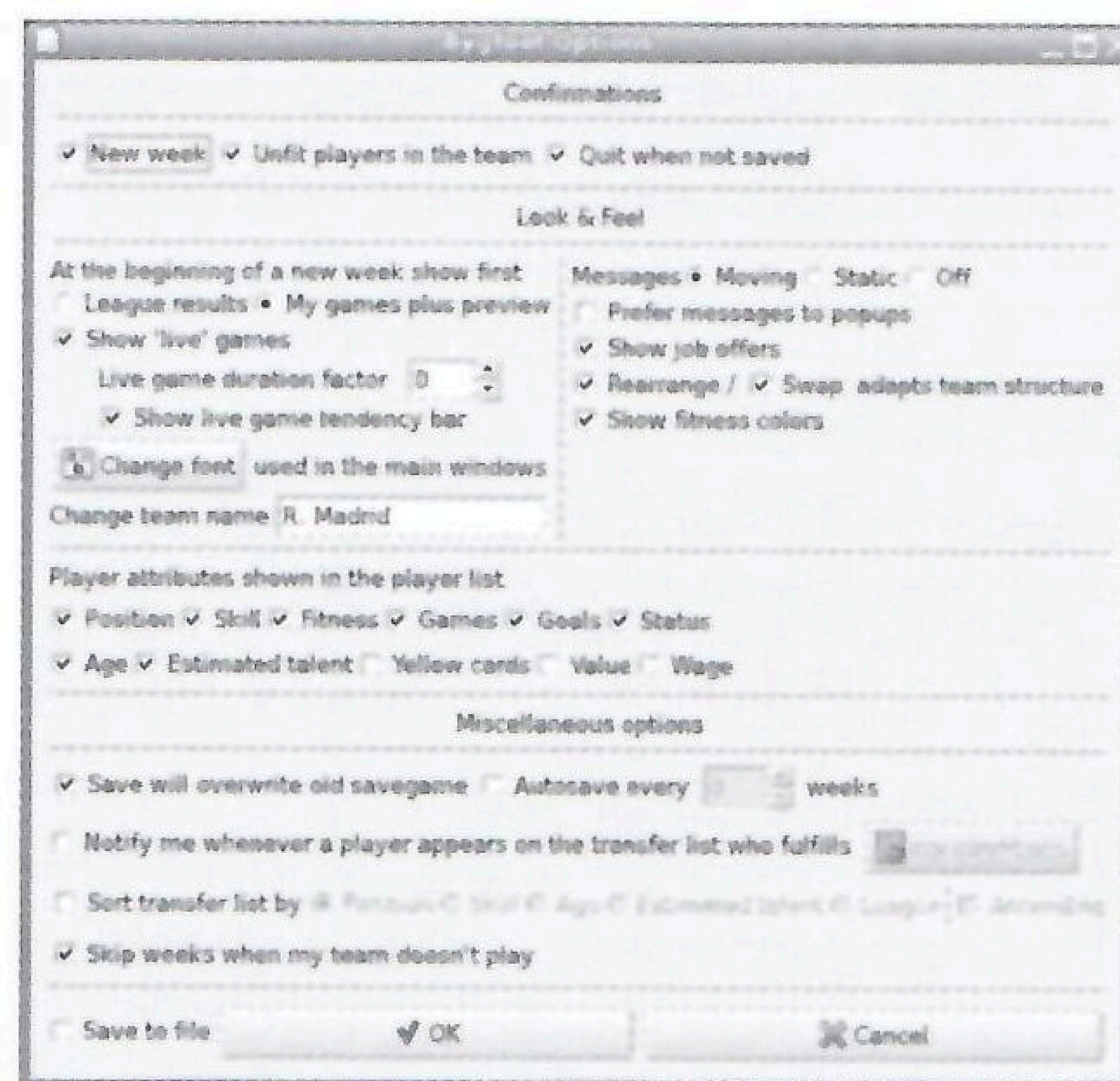
Es menos complicado de lo que parece en un principio. Si estuvise traducido al español, la dificultad sería mínima.

Duración

Ilimitada.

Personalizar

Puedes cambiar algunos aspectos del juego en la ventana *Options*, que aparece seleccionando el menú *File | Preferencias*.



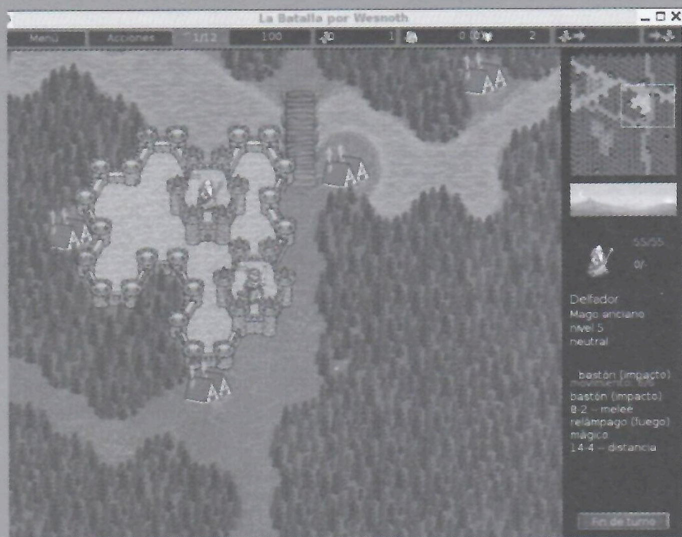
Valoración

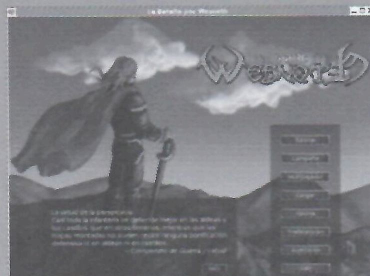
Recomendado para los amantes del fútbol y los juegos de estrategia.

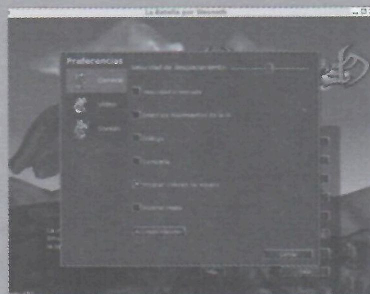
DESARROLLADO POR:

Autores: Gyozo Both, Arnaud Le Rouzic
Correos: gyboth@bygfoot.com, arnaudus@bygfoot.com
URL: http://www.bygfoot.com

The Battle for Wesnoth







La Batalla de Wesnoth es un mundo virtual de fantasía, donde los jugadores pueden reclutar un ejército de luchadores de diferentes razas, desde elfos a orcos pasando por enanos o trolls y luchar contra otros ejécitos. Es un juego de estrategia basado en turnos, se puede jugar tanto en modo campaña, a través de diferentes escenarios para conseguir un objetivo final, o en red contra otros jugadores.

Útil para...

Mejorar la habilidad espacial, memorizar datos y estimular la deducción lógica, ¡y todo esto mientras disfrutas! Eso sí, vas a tener que usar la cabeza para más que llevar el casco.

Primeros Pasos...

Para empezar a jugar, puedes elegir entre cuatro alternativas 1:

- *Tutorial:* si es tu primera vez...
- *Campaña:* tienes que cumplir los objetivos de varios escenarios.
- *Multijugador:* si quieres jugar contra otros jugadores.
- *Cargar:* cargar una partida grabada anteriormente.



Teclas:

Cursores:	Desplazamiento de la pantalla
Botón izqdo:	Seleccionar o mover unidad
Botón derecho:	Menu principal, cancelar acción
Botón central:	Centrar en la localización del puntero
Escape:	Salir del juego o del menú
Z:	Aumentar zoom
X:	Disminuir zoom
C:	Nivel de zoom predeterminado
U:	Deshacer el último movimiento
R:	Rehacer movimiento
N:	Alternar entre las unidades que aún tienen movimiento disponible.
1-7:	Muestra la distancia a la que la unidad seleccionada puede mover
Espacio:	Acaba el turno de la unidad y activa la siguiente unidad
L:	Moverse hasta la unidad líder
CTRL-F:	Conmutar entre modo pantalla completa/ventana
CTRL-R:	Reclutar unidad
CTRL-SHIFT-R:	Repetir el último reclutamiento
CTRL-C:	Llamar unidad
CTRL-A:	Conmutar modo de juego acelerado
D:	Describir la unidad selecionada
CTRL-D:	Ver valores defensivos de la unidad selecionada contra ataques
CTRL-T:	Ver cómo la unidad selecionada se comporta en cada tipo de terreno
CTRL-S:	Salvar juego

Características Técnicas

Gráficos

En dos dimensiones.

Sonido

Música de fondo atractiva y sonidos asociados a los eventos divertidos.

Jugabilidad

Gracias al tutorial, es relativamente sencillo su aprendizaje. Los amantes de los juegos de estrategia tienen muchas horas de diversión asegurada...

Duración

Ilimitada.

Personalizar

Si pulsas el botón *Idioma* de la ventana principal puedes cambiar el idioma en el que aparecen los textos del juego. Haciendo clic sobre el botón *Preferencias* **2**, es posible modificar algunas caracerísticas del juego: velocidad, sonido, vídeo, etc.

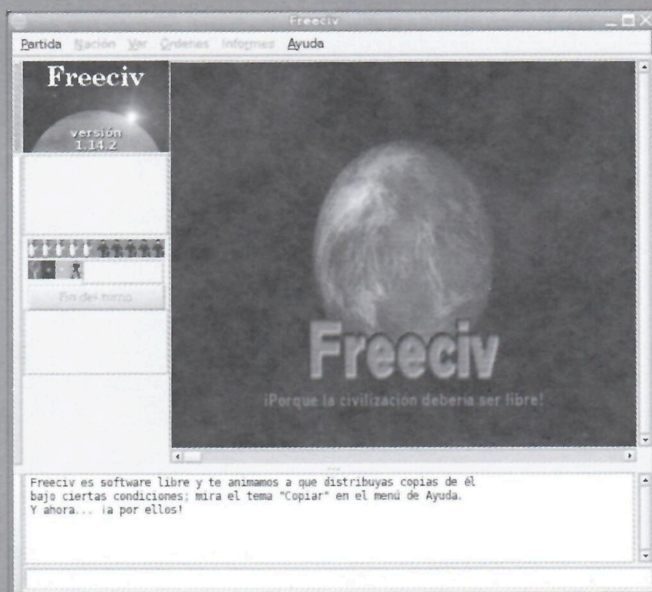
Valoración

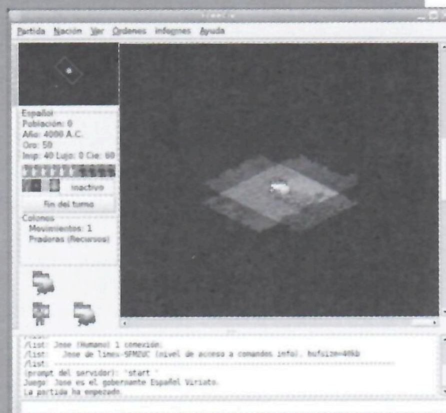
Recomendado para los aficionados a los juegos de estrategia por turnos. A destacar que está completamente traducido al español.

DESARROLLADO POR:

Autor: David White. Correo: davidnwhite@optusnet.com.au
URL: http://www.wesnoth.org

Freeciv





¿Por qué la civilización debería ser libre?

Freeciv es un juego de estrategia por turnos en el que cada jugador dirige una civilización, y compite por alcanzar el objetivo final: la eliminación de las demás civilizaciones. Sin comentarios. No pasa nada, en la vida real no es así, ¿o sí?

Para jugar con Freeciv, son necesarios dos programas, un servidor (*civserver*) y un cliente (*civclient-gtk*). Cuando una partida ya ha comenzado, sólo habrá un programa servidor ejecutándose y tantos programas cliente como jugadores humanos.

Útil para...

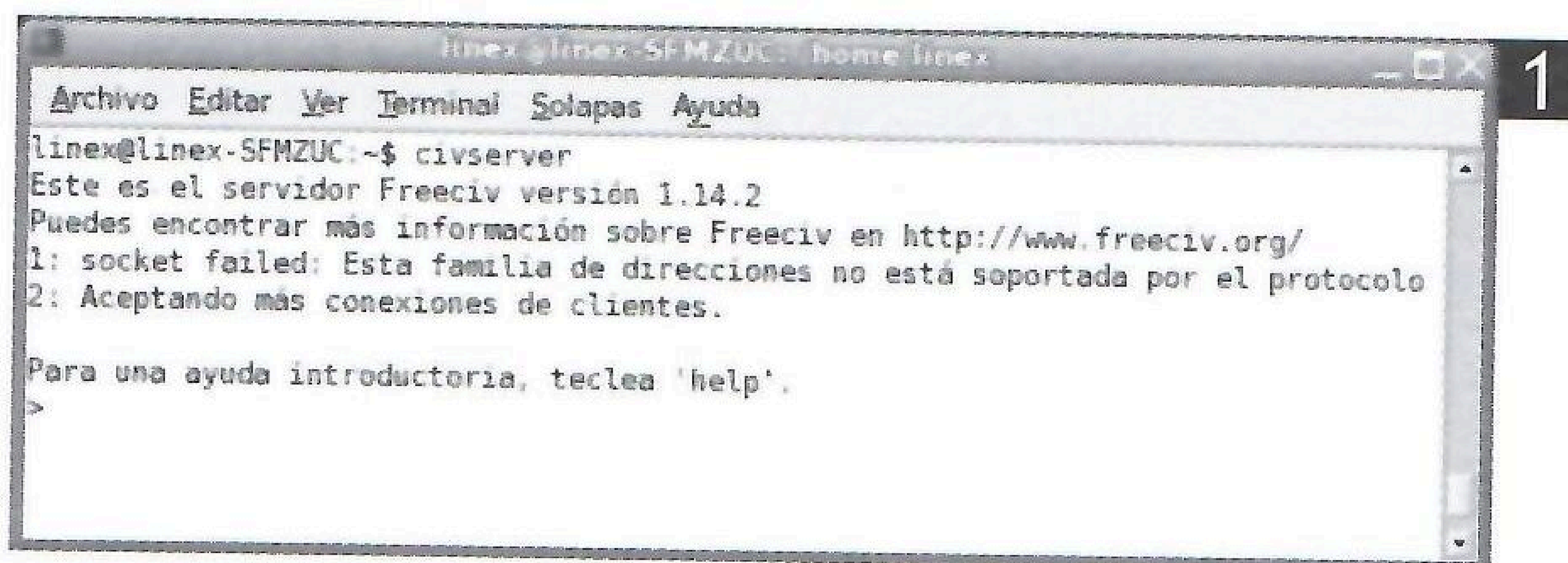
Mejorar la habilidad espacial, memorizar datos y estimular la deducción lógica. Por otra parte, si las labores de gobierno lo permiten, se puede reflexionar sobre política económica mundial...

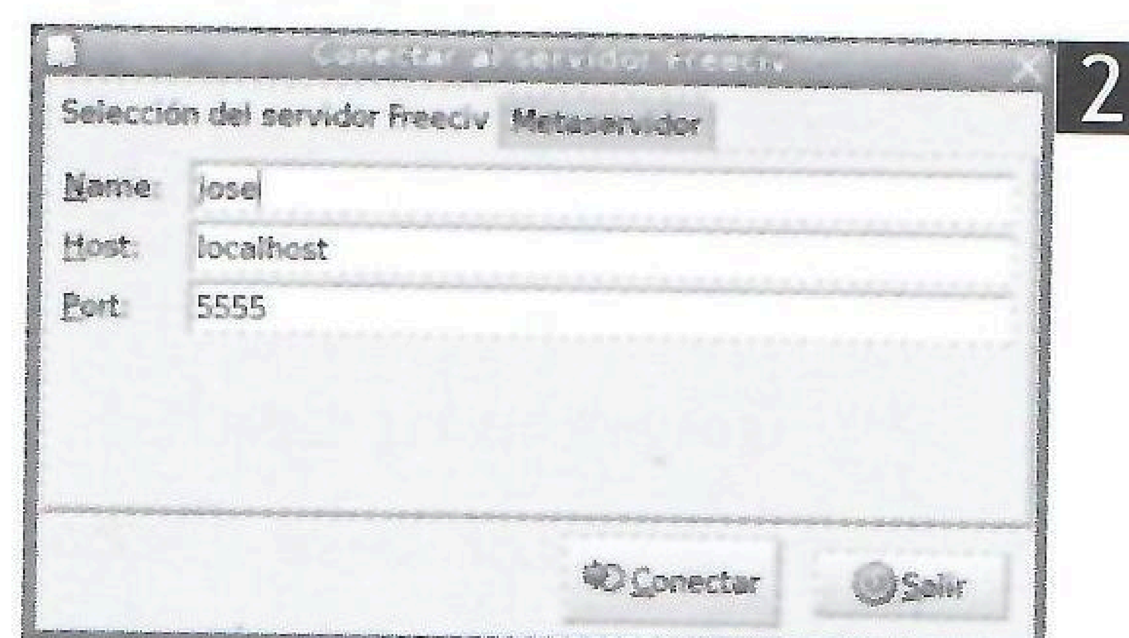
Primeros Pasos...

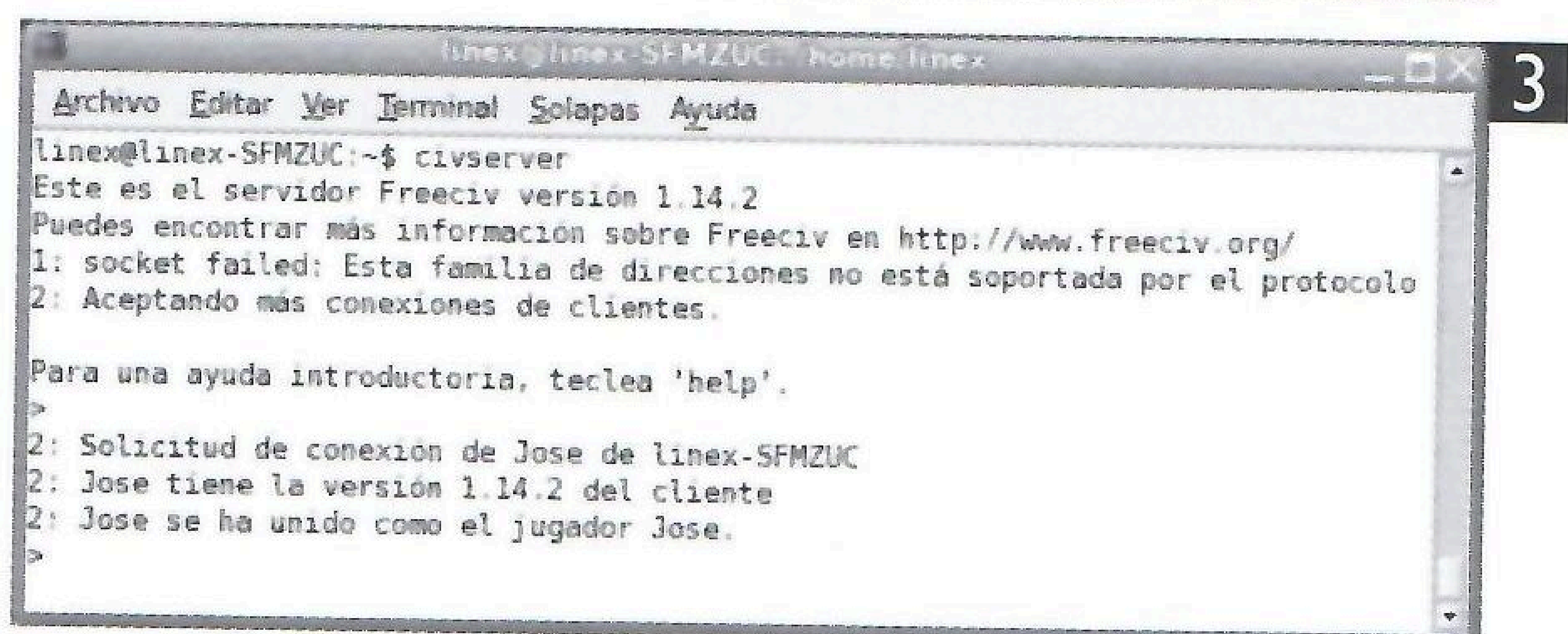
Para comenzar una partida de Freeciv, lo primero que tienes que hacer es ejecutar el programa servidor *civserver* en un terminal **1**. Ahora puedes conectarte ejecutando el programa cliente *civclient-gtk* **2**. El servidor detectará que se ha conectado un jugador. Ya

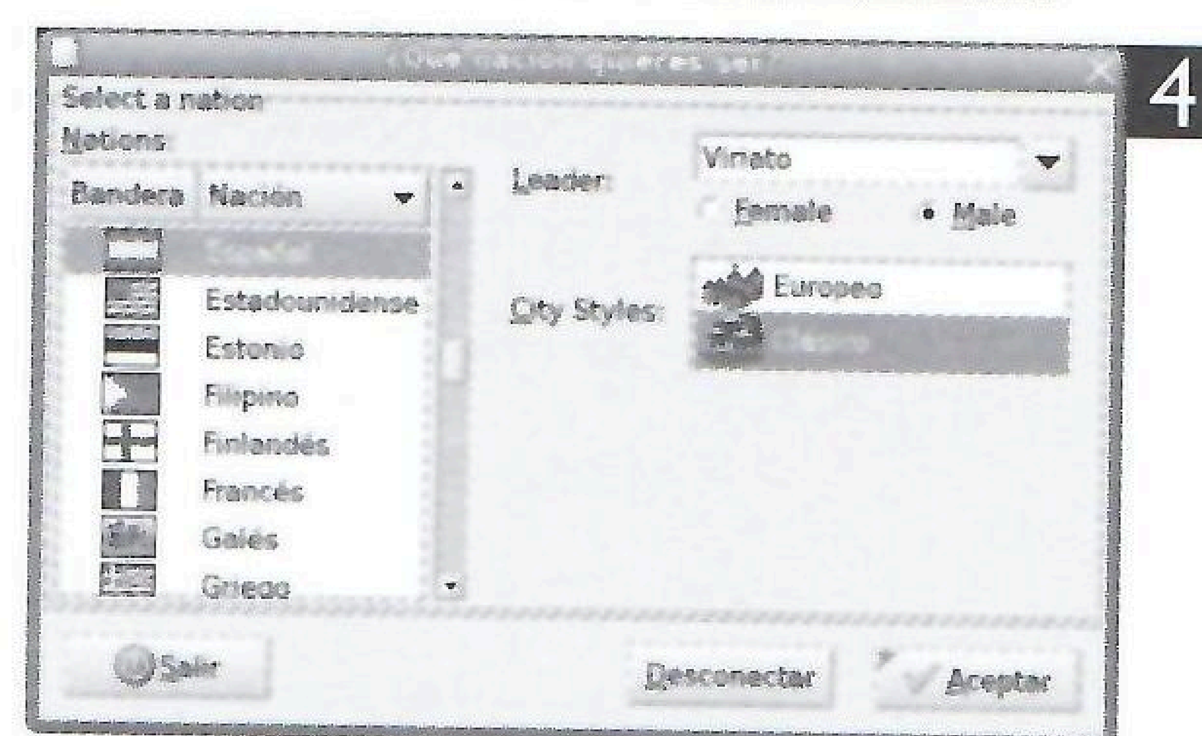


podrías iniciar la partida con el comando *start* **3**. En este momento te aparecerá la ventana *¿Qué nación quieres ser?*, **4** en la que eliges nación, nombre del líder, sexo (*female* = mujer, *male* = varón) y estilo de las ciudades. Cuando pulses en *Aceptar*... ¡a jugar!









En general, durante el desarrollo de la partida tienes que:

1. Elegir la ubicación de la primera ciudad.
2. Explorar el área cercana.
3. Defender la ciudad.
4. Decidir qué unidades producir primero.
5. Construir mejoras agrícolas.
6. Explorar el mundo.
7. Decidir dónde construir las otras ciudades.
8. Cuidar de las ciudades.
9. Interacción con otros jugadores (diplomacia).

Controles:

- Ratón:

Clic-izquierdo:	
(sobre una ciudad):	Mostrar la ventana de la ciudad.
(sobre una unidad):	Activar la unidad.
Clic-central o Control-clic-derecho:	Mostrar información sobre la casilla.
Clic-derecho:	Centrar la vista en la casilla.
Mayúsculas-clic:	Ajustar los obreros desde el mapa.

Características Técnicas

Gráficos
Atractivos, en dos dimensiones.

Sonido
No tiene.

Jugabilidad
Aprendizaje complicado, aunque merece la pena el esfuerzo...

Duración
Ilimitada.

- Teclado:

a:	colonización automática (unidades de colonización)
a:	ataque automático (unidades militares)
b:	construir ciudad (unidades de colonización)
b:	ayudar a construir maravilla (unidades de comercio)
c:	centrar la vista en la unidad
C:	conectar (y clic-izquierdo para indicar el destino)
d:	acciones diplomacia/espionaje (unidades diplomacia/espionaje)
D:	desarticular unidad
e:	construir base aérea (unidades de base aérea)
f:	atrincherar unidad (unidades militares)
f:	construir fortaleza (unidades de colonización)
F:	abrir la ventana de buscar ciudad
g:	ir a (y clic-izquierdo para indicar el destino)
h:	establecerse en la ciudad en la que está en ese momento
i:	construir regadío o huerta (colonos)
l:	transporte aéreo a una ciudad
L:	abrir la ventana de listas de tareas
m:	construir mina (colonos)
n:	limpiar la contaminación nuclear
N:	explosión nuclear
o:	transformar el terreno
p:	limpiar la contaminación (unidades de colonización)
p:	lanzarse en paracaídas (unidades paracaidistas)
P:	saqueo (eliminar modificación del terreno)
q:	patrullar (y clic-izquierdo para elegir el destino)
r:	construir camino/vía férrea (unidades de colonización)
r:	establecer ruta comercial (unidades de comercio)
R:	comenzar una revolución
s:	unidad en vigilancia
t:	mostrar las casillas usadas por la ciudad
T:	abrir la ventana de tasas (impuestos/lujo/ciencia)
u:	descargar transporte
w:	dejar para más tarde (en el mismo turno)
W:	despertar a las demás unidades de la casilla
x:	exploración automática

1:	moverse al sudoeste
2:	moverse al sur
3:	moverse al sudeste
4:	moverse al oeste
5:	pasar a la siguiente unidad
6:	moverse al este
7:	moverse al noroeste
8:	moverse al norte
9:	moverse al noreste
Flechas:	mover a la unidad
Espacio:	la unidad se queda quieta durante este turno
Tabulador:	pasar a la siguiente unidad
Control-g:	activar/desactivar las líneas de la rejilla
Control-n:	activar/desactivar los nombres de las ciudades
Control-p:	activar/desactivar las producciones de las ciudades
Return:	fin del turno
F1:	informe de ciudades
F2:	informe militar
F3:	ventana de jugadores
F5:	informe de comercio
F6:	informe científico
F7:	informe de maravillas
F8:	informe de mayores ciudades
F10:	ventana de mensajes
F11:	informe demográfico
F12:	informe de la nave espacial

Personalizar

Puedes cambiar algunas características del programa servidor en la opción de menú *Partida | Server Options* y del cliente en *Partida | Local Options*.

Valoración

Recomendado para los amantes de los juegos de estrategia por turnos.

DESARROLLADO POR:

Autores: Anthony J. Stuckey, Raimar Falke, Mike Kaufman, Per I. Mathisen
Correo: freeciv-dev@freeciv.org
URL: http://www.freeciv.org

FreeCraft



FreeCraft es un juego de estrategia en tiempo real. Es posible jugar contra oponentes humanos conectados a una red local o contra el ordenador. Quizás debas compartir tu partida de vez en cuando, los resultados siempre son interesantes.

Útil para...

Mejorar la habilidad espacial, memorizar datos y estimular la deducción lógica. Desarrolla la competitividad. Dispone de diferentes alternativas de uso, permitiendo la aventura compartida entre diferentes jugadores.

Primeros Pasos...

Para comenzar una partida jugando contra el ordenador tienes que hacer clic en el botón *Single Player Name* de la ventana principal. En la siguiente ventana, seleccionas las opciones que prefieras y pulsa en el botón *Start Game*. Y a jugar...



Puedes iniciar una partida multi-jugador si seleccionas *Multi Player Game*. En la siguiente ventana, tienes que teclear tu nombre y hacer clic sobre el botón *OK*. Posteriormente, pulsas sobre el botón *LAN/P2P Game* (la alternativa es *Internet Game* pero está desactivada).

Ahora tienes dos posibilidades:

1) Unirte a una partida ya creada por otro jugador (*Join Game*).
2) Crear tu propia partida (*Create Game*).

La partida multi-jugador podrá comenzar cuando todos los jugadores se hayan unido a la partida.

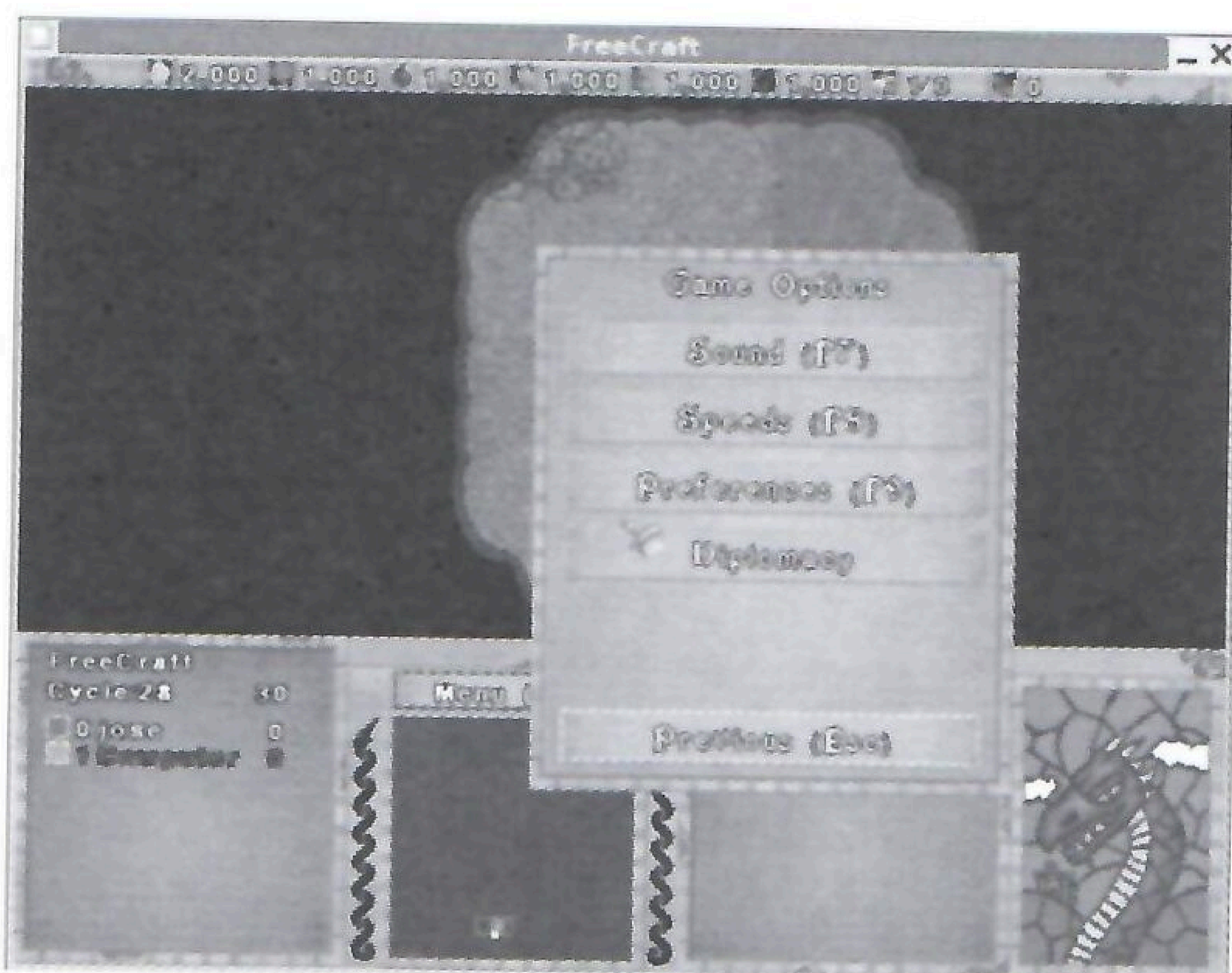
Otra alternativa de juego de FreeCraft es elegir la opción *Campaign Game*, en la que tienes que superar una serie de niveles cumpliendo los objetivos fijados.

Personalizar

Si pulsas sobre el botón *Options* en la ventana principal de Freecraft, puedes cambiar:

- La resolución de vídeo (*Video Resolution*).
- Activar/desactivar el modo pantalla completa (*Fullscreen*).
- Elegir el tipo de "niebla" (*Shadow Fog*).

Mientras estás jugando en el escenario seleccionado, si pulsas la tecla F5, puedes modificar:



- Las opciones de sonido (*Sound*).
- La velocidad del juego (*Speeds*).
- Algunas preferencias (*Preferences*).
- La diplomacia (*Diplomacy*).

Características Técnicas

Gráficos

En dos dimensiones, bastante buenos.

Sonido

Tanto la música de fondo como los sonidos especiales son atractivos.

Jugabilidad

Si conoces algún juego de estrategia en tiempo real, no tendrás ningún problema para dominar *FreeCraft*. Para los novatos en este género, se echa de menos un tutorial.

Duración

Variable, dependiendo del escenario elegido y de la destreza del jugador.

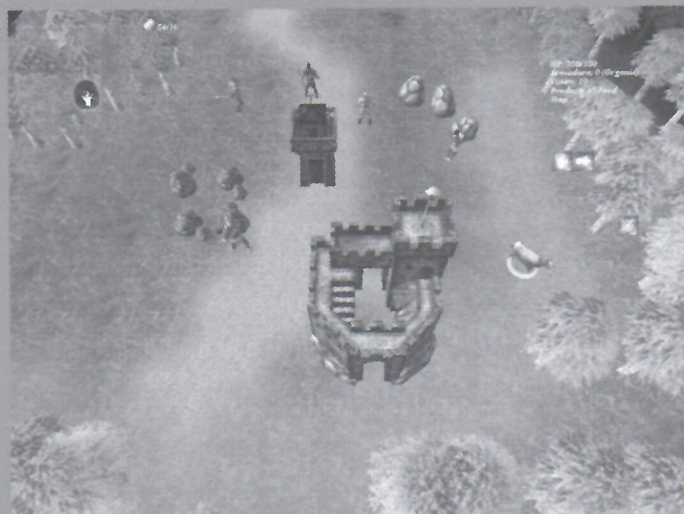
Valoración

Recomendado para los aficionados a los juegos de estrategia en tiempo real.

DESARROLLADO POR:

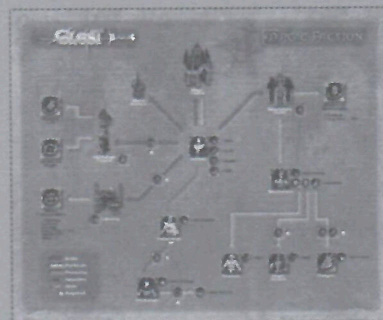
Autores: Lutz Sammer, Fabrice Rossi
Correo: aleclone@FreeCraft.org
URL: http://www.freecraft.org

Glest





1



2

Glest es un proyecto para hacer un juego de estrategia en tiempo real 3d gratuito y totalmente personalizable. Incluye partidas de un jugador contra oponentes controlados por la CPU, dos facciones diferenciadas con sus correspondientes árboles de tecnología, unidades, edificios y varios mapas.

Útil para...

Además de mejorar la habilidad espacial, memorizar datos y estimular la deducción lógica, este juego te sumerge en un poderoso ambiente, por lo que no te da mucha opción a pensar en otras cosas, o estás o no estás. Y aún estando, cuidadito con despistarse.

Primeros Pasos...

Para empezar a jugar, pulsa en el botón *Jugar* de la pantalla principal **1**.

En la pantalla siguiente puedes seleccionar una serie de opciones:

- *Control:* Elección de jugadores. Debe haber un jugador humano y de uno a tres jugadores controlados por el ordenador.



- *Facción:* Existen dos facciones a elegir, *Magic* (Mágica) y *Tech* (Tecnológica).
- *Equipo:* Es posible formar un equipo con dos o más jugadores.
- *Mapa:* Los mapas incluidos son *four_rivers* (cuatro ríos), *riverside* (ribera), *the_island* (la isla) y *the_ruins* (las ruinas).
- *Tileset:* El juego puede desarrollarse en dos tipos de paisajes, *forest* (bosque) y *winter_forest* (bosque nevado).
- *Árbol de Tech:* Sólo existe la opción *Magictech*.

Una vez configurada tu partida, haz clic sobre el botón *¡Jugar ya!* y comenzará la acción...

Durante el juego puedes utilizar las teclas:

+, -:	Aumenta o disminuye la velocidad del juego.
Cursores:	Desplazamiento por la pantalla.
P:	Pausa.

Para averiguar qué unidades y edificios puedes crear (según la facción que hayas elegido), echa un vistazo a los árboles tecnológicos **2**.

Personalizar

Para cambiar algunos aspectos del juego, pulsa en el botón *Config* de la pantalla principal. Puedes modificar:

- El volumen de los efectos, el ambiente y la música.
- El idioma.
- Gráficos: filtro, sombras y texturas 3D.

Características Técnicas

Gráficos

Los gráficos son geniales:
- Sombras realistas (shadow mapping o shadow volumes).
- Mapa de alturas para el terreno.
- Movimiento de cámara totalmente libre (se puede trasladar, rotar y hacer zoom).
- Formato 3D propio que se puede exportar desde el 3DStudio Max usando el g3d export plugin.
- Sombras en tiempo real, proyectadas o usando shadow mapping.
- Modelos animados mediante keyframes.
- Sistemas de partículas para la lluvia, nieve, fuego y magias.
- Efectos clásicos del 3d: transparencia, niebla, iluminación dinámica...

Es necesaria una tarjeta de vídeo compatible con OpenGL 1.3 (NVIDIA GeForce, ATI Radeon).

Sonido

Música que te envuelve en un ámbiente mágico y efectos especiales muy realistas.

Jugabilidad

Si conoces algún juego de estrategia en tiempo real, no tendrás ningún problema para dominar Glest. Para los novatos en este género, se echa de menos un tutorial.

Duración

O pierdes muy rápido o ganas muy rápido. Si pierdes en un ataque, no hay manera de recuperarse, te destruyen del todo.

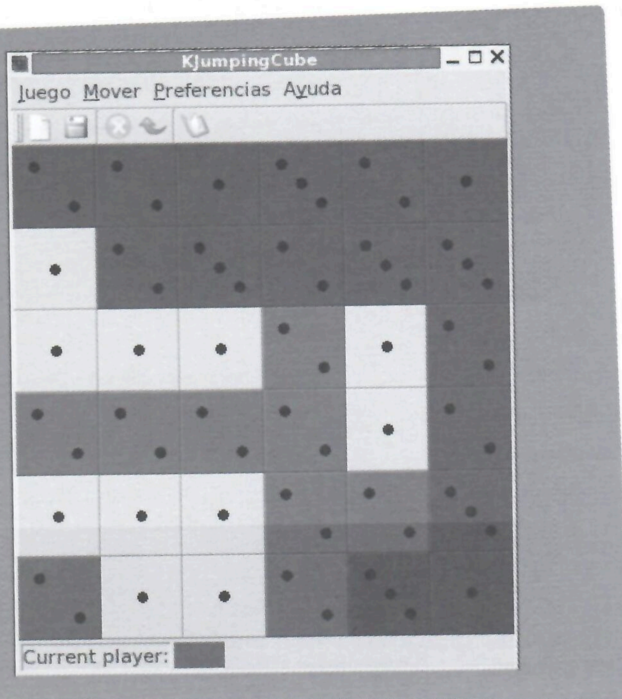
Valoración

Un gran juego, pero con pocas opciones y que, a veces, se termina muy rápido.

DESARROLLADO POR:

Programador: Martiño Figueroa; Sonido: José González; Artista 2D y 3D: Tucho Fernández; Artista 2D y Diseño Web: José Zanni; Artista y Animador 3D: Félix Menéndez, Artista 3D: Marcos Caruncho
Correo: game@glest.org URL: http://www.glest.org

KJumpingCube



KJumpingCube es un sencillo juego de táctica. Puedes jugar contra el ordenador o contra un amigo. El tablero de juego consiste en cuadrados que contienen puntos. Si pinchas en los cuadrados puedes incrementar los puntos, y si los puntos alcanzan un máximo saltarán a los cuadrados vecinos para hacerse con ellos. El ganador es aquel que posee todos los cuadrados.

Útil para...

Estrategias y lógica matemática básica. Aunque yo no tendría prisa en entrar en modo Experto si me preocupa mi autoestima. No hay prisa.

Primeros Pasos...

1. Un movimiento consiste en incrementar los puntos de un cuadrado pinchando en él. Únicamente puedes incrementar un cuadrado que no pertenezca a tu oponente. Si pinchas en un cuadrado que no tenga propietario, te convertirás en el propietario.

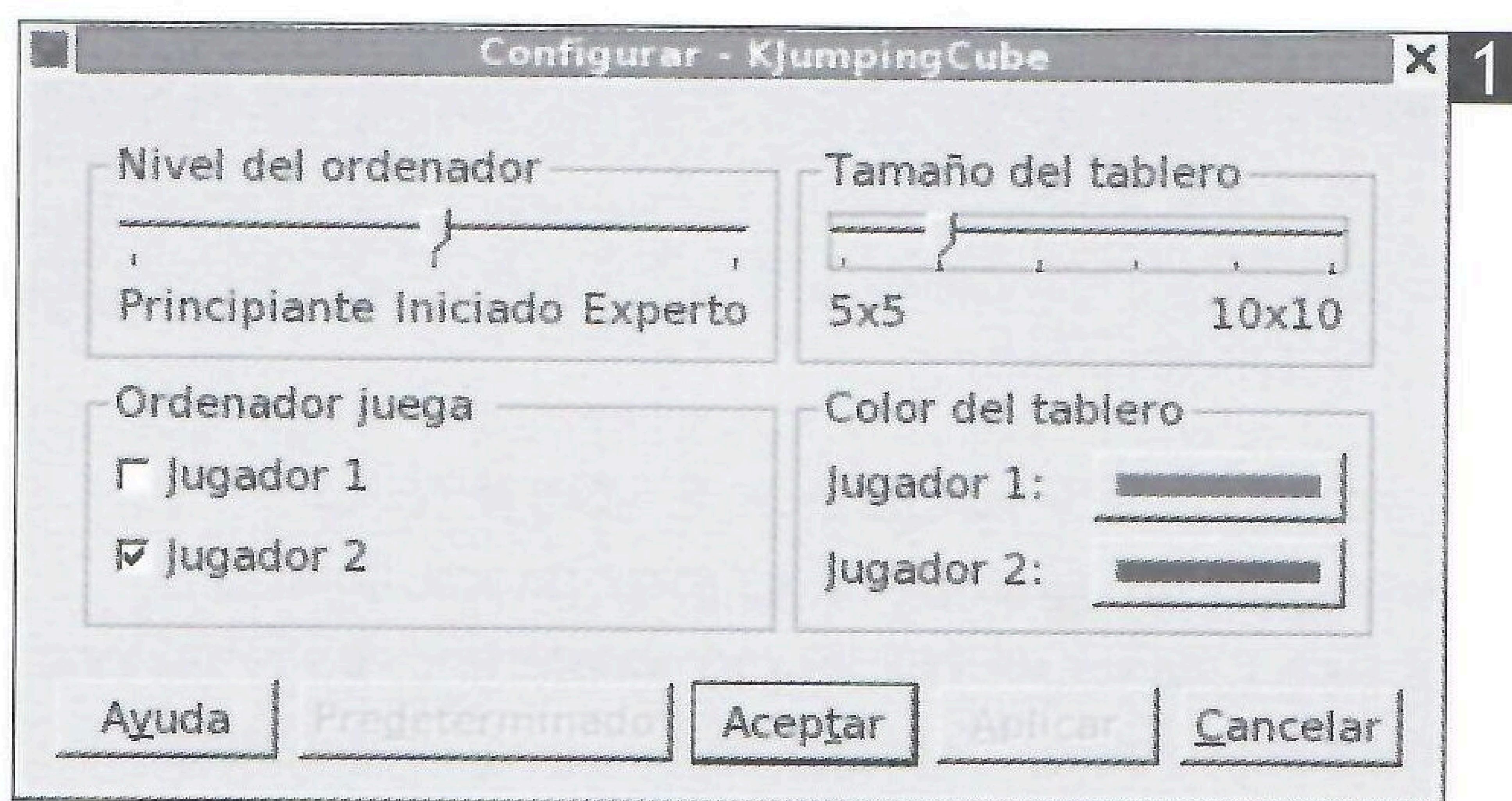


2. Si un cuadrado tiene más puntos que vecinos, los puntos saltarán a los vecinos para hacerse con ellos.
3. Los vecinos lo son únicamente en vertical y horizontal, no en diagonal.
4. El ganador es quien consigue hacerse con todos los cuadrados.

Personalizar

El menú *Preferencias*:

Preferencias | Mostrar barra de herramientas	Activa o desactiva esa barra.
Preferencias | Mostrar barra de estado	Activa o desactiva esa barra.
Preferencias | Configurar accesos rápidos...	Abre un diálogo en el que cambiar las asignaciones de las teclas en KJumpingCube.
Preferencias | Configurar KJumpingCube	Permite elegir la dificultad, el tamaño y color del tablero... 1



Valoración

No es un juego atractivo, pero puede enganchar a más de uno...

Características Técnicas

Gráficos

Muy sencillos, los normales en este tipo de juego.

Sonido

No tiene.

Jugabilidad

Su mecánica de juego no es demasiado complicada. Ayuda el que esté completamente traducido al español.

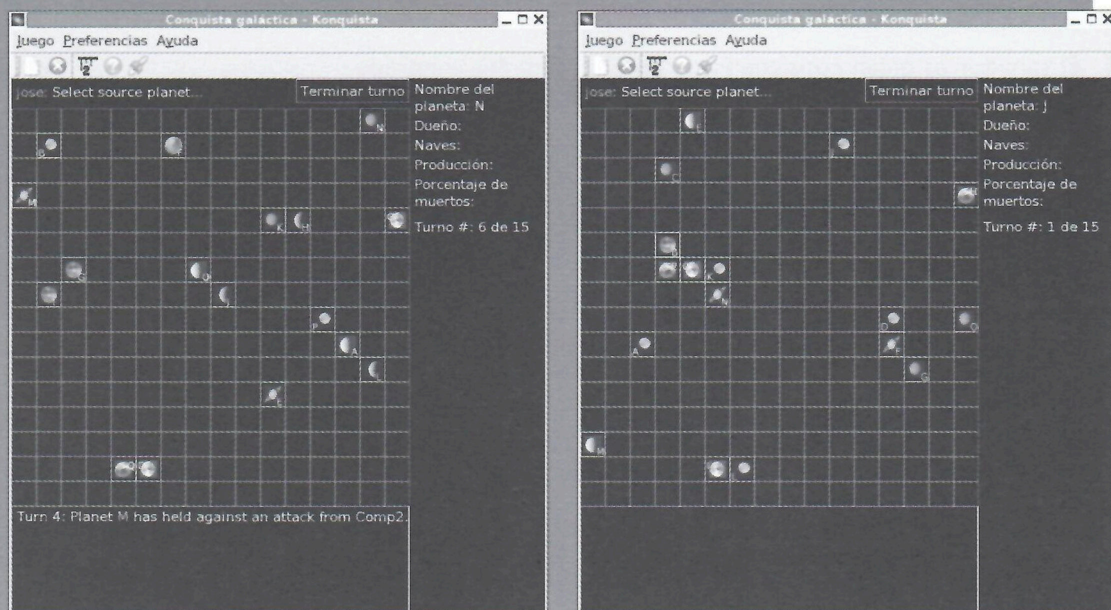
Duración

Depende de la habilidad del jugador.

DESARROLLADO POR:

Autor: Matthias Kiefer
Correo: matthias.kiefer@gmx.de

Konquest



Konquest es un juego de estrategia multi-jugador. El objetivo es expandir tu imperio interestelar por la galaxia, y por supuesto, aplastar a tus rivales en el proceso, ya que ellos pretenden lo mismo y ese es el principal problema.

Útil para...

Se juega por turnos, por lo que la capacidad de elaborar estrategias resulta fundamental. Conocer el porcentaje de muertos en todo momento es un poco dramático, pero a todo se hace uno. No está mal eso de seleccionar galaxias...

Primeros Pasos...

El indicador de estado de planeta (la gran caja negra a la izquierda) es tu fuente de inteligencia sobre el estado de la Galaxia. Tus espías te informarán del estado de tus rivales,

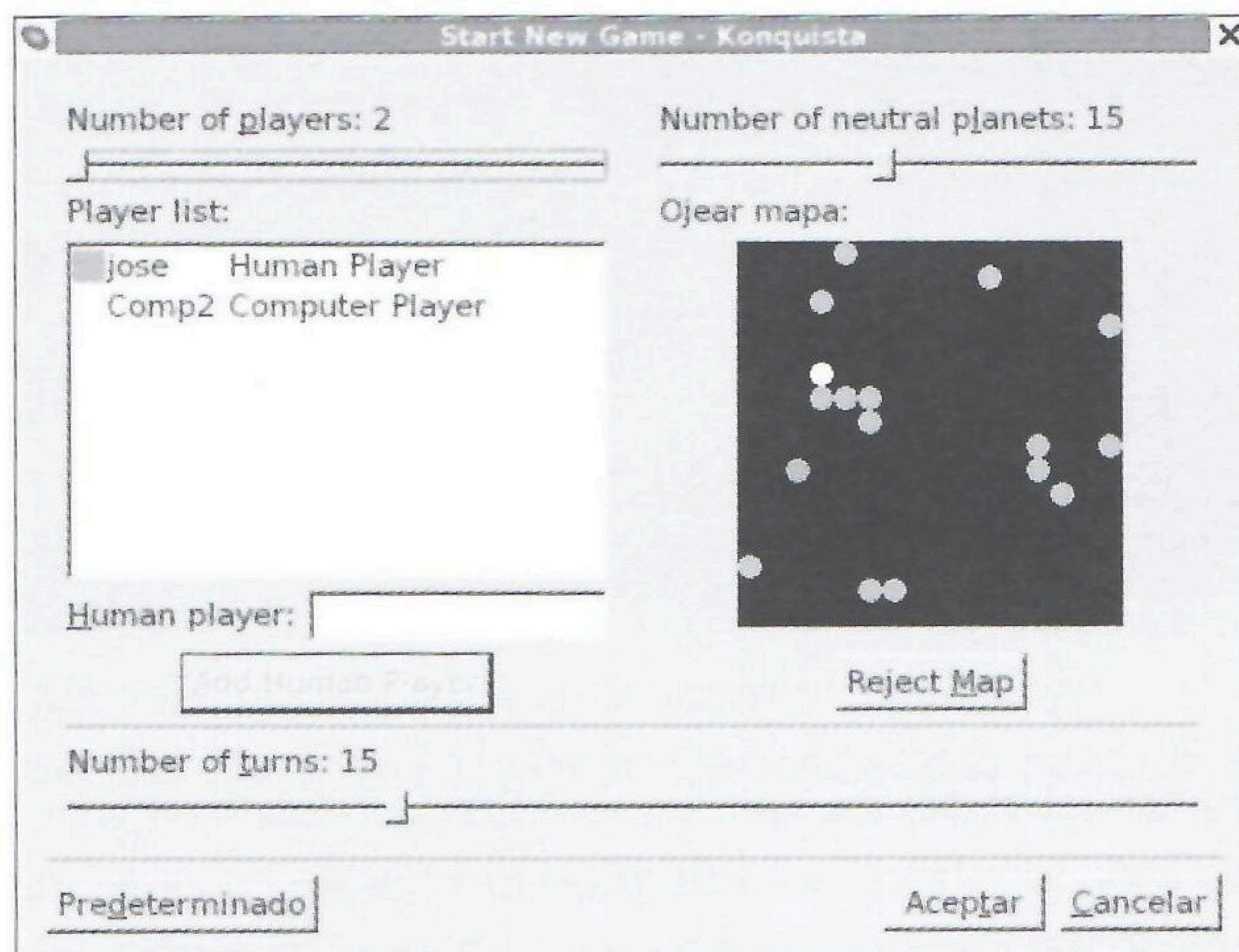


pero no en los planetas controlados por los nativos. La información presente en la pantalla es: *Nombre del planeta, Dueño, Naves, Producción y Porcentaje de muertos.*

Producción es el número de naves que dicho planeta construirá en un sólo turno. *Naves* es el número de barcos actualmente en posición en el planeta. Y *Porcentaje de muertos* es una medida de la efectividad de las naves producidas en ese planeta. Las flotas de ataque obtienen el *Porcentaje de muertos* del planeta de partida, y las flotas de defensa utilizan el *Porcentaje de muertos* del planeta que están defendiendo.

Personalizar

Cuando inicies Konquest, emergerá una ventana de opciones.



Desde aquí debes introducir los nombres de los jugadores, decidir el número de planetas, y cuantos turnos están permitidos. También puedes rechazar el mapa, hasta que encuentres el diseño de la galaxia que te guste.

Características Técnicas

Gráficos

Muy sencillos.

Sonido

No tiene.

Jugabilidad

No es complicado. Resulta monótono cuando has jugado un par de partidas.

Duración

Depende del número de jugadores y la destreza de éstos.

Valoración

Recomendado para los amantes de los juegos de estrategia por turnos.

DESARROLLADO POR:

Autor: Russ Steffen
Correo: rsteffen@ia.net
URL: http://www.ia.net/~rsteffen/konquest.html

Lincity







Lincity es un simulador en el que tienes que construir y mantener una ciudad. Debes proveer de alimentos, vivienda y trabajo a sus habitantes, creando una economía sostenible con la ayuda de las energías renovables y el reciclado. Si fracasas, puedes fabricar naves espaciales para escapar de un planeta polucionado y devastado, aunque no sabes a dónde. Ejem... mejor intentarlo.

Útil para...

Esas mentes que suelen andar por las nubes deben de poner aquí los pies en el suelo, todo está relacionado y todo cuesta, por si alguien no se ha dado cuenta. Este juego te lo recuerda.



Las asignaturas de Comercio o Geografía de Bachillerato, o el ciclo formativo de Comercio, pueden sacarle partido a este juego.

Lo único que no es realista es la opción del escape sideral.

Primeros Pasos...

En la ventana de bienvenida **1** debes elegir una de las siguientes opciones:

1) *Continuar:* cargar la última partida jugada donde la dejaste.
2) *Juego nuevo:* empezar un juego.
3) *Cargar/Guardar:* cargar una partida almacenada anteriormente y grabar la partida actual.

Existe un sistema de ayuda disponible haciendo clic sobre el botón *i* situado en la esquina inferior derecha de la ventana o pulsando el botón izquierdo del ratón sobre el objeto acerca del cual deseas recibir ayuda.

Características Técnicas

Gráficos

Muy buenos, en tres dimensiones.

Sonido

Música atractiva y efectos de sonido muy conseguidos.

Jugabilidad

El interfaz es muy simple y no es necesario memorizar una gran cantidad de teclas como en otros juegos del mismo género.

Duración

Ilimitada.

Personalizar

Es posible modificar algunos aspectos del juego haciendo clic sobre el botón *Opciones* de la pantalla inicial. **2**.

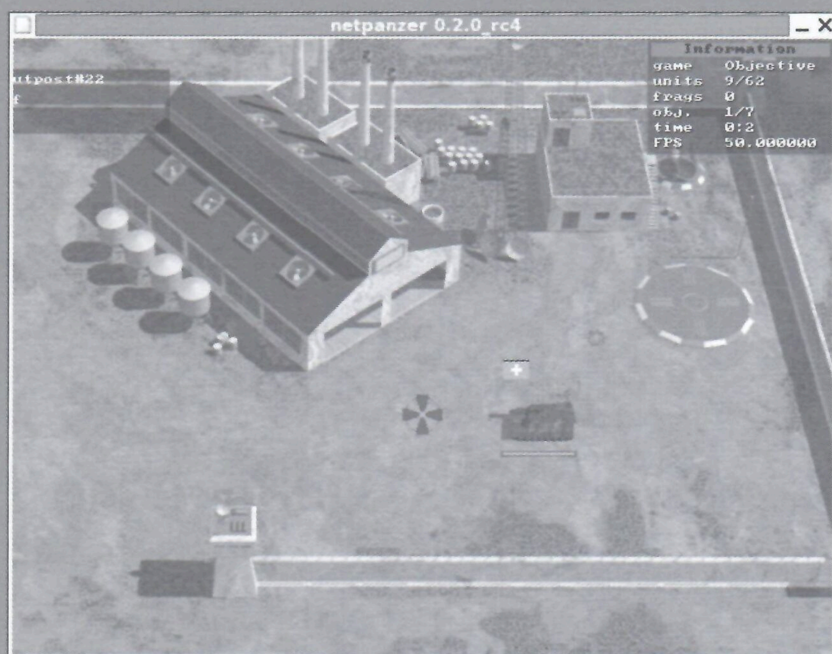
Valoración

Recomendado para los aficionados a los simuladores y a los juegos de estrategia.

DESARROLLADO POR:

Autor: Gregory Sharp, Cory Keasling, Ian J Peters, Wolfgang Becker, Matthias Braun, David Kamphausen, Ingo Ruhnke, Christoph Brill, Ken Hirsch
Correo: gregsharp@geocities.com uafr@gmx.de matze@braunis.de david.kamphausen@web.de grumbel@gmx.de egore@gmx.de
URL: http://lincity-ng.berlios.de/

NetPanzer



Está diseñado para "combate de acción rápida", no es necesaria la gestión de recursos. Las batallas progresan rápida y constantemente. Los jugadores pueden unirse o abandonar las partidas multi-jugador en cualquier momento. Preámbulos, los imprescindibles, por favor.

Útil para...

Análisis de situaciones y planificación de soluciones. Si te quieres ver obligado a tomar decisiones aún cuando no te veas en condiciones, NetPanzer te va a poner en situación para ello. Claro, que para ello utiliza un mundo un tanto militarizado.

Primeros Pasos...

Para empezar a jugar tienes que conectarte a un servidor, puedes utilizar tu propio ordenador como servidor (*localhost*) **1** y crear un contrincante "no humano" **2**. Ahora ya puedes ejecutar tu cliente NetPanzer.



1

```
jose@portatilsanti: /home/jose
Archivo Editar Ver Terminal Solapas Ayuda
jose@portatilsanti:~$ netpanzer -d
<2005-10-03 23:04:27>starting dedicated netPanzer server
<2005-10-03 23:04:27>Server Settings:
<2005-10-03 23:04:27>Map: Cramped
<2005-10-03 23:04:27>MaxPlayers: 8
<2005-10-03 23:04:27>MaxUnits: 500
<2005-10-03 23:04:27>Gametype: Objective
<2005-10-03 23:04:27>ObjectivePercentage: 75
<2005-10-03 23:04:27>TimeLimit: 50
<2005-10-03 23:04:27>FragLimit: 500
<2005-10-03 23:04:27>RespawnType: Round Robin
<2005-10-03 23:04:27>Mapcycle: Cramped, Tight Quarters, Two Villages
<2005-10-03 23:04:27>Powerups: yes
<2005-10-03 23:04:27>AllowAllies: yes
<2005-10-03 23:04:27>CloudCoverage: 0 (Windspeed 30)
<2005-10-03 23:04:27>contacting masterserver.
failed contacting masterserver: Couldn't connect to '81.173.119.122' port 28900:
 No route to host
failed contacting masterserver: Couldn't connect to '81.169.185.36' port 28900:
No route to host
heartbeats disabled: Sending initial heartbeat failed.
<2005-10-03 23:04:33>game started.
netpanzer-server:
```

2

```
jose@portatilsanti: /home/jose
Archivo Editar Ver Terminal Solapas Ayuda
jose@portatilsanti:~$ netpanzer -b localhost
```

Elige la opción *Multiplayer* del menú, haz clic en el botón *Next* y ya sólo te queda escribir el nombre del servidor (*localhost*) en la casilla *Server IP Address*, seleccionar la bandera del país que más te guste y hacer clic en el botón *Next*.

Una vez iniciada la partida, las unidades se seleccionan con el botón izquierdo del ratón y se mueven volviendo a hacer clic con el mismo botón sobre el destino deseado. Las teclas son:

F1	ayuda
M	activar/desactivar vista mini-mapa
Tab	ver progreso jugadores
Alt+Enter	alternar entre los modos “pantalla completa” y ventana

Características Técnicas

Gráficos

Muy cuidados, tanto las unidades, como los paisajes y edificios tienen un aspecto realista.

Sonido

No tiene música, pero los efectos especiales están muy bien conseguidos.

Jugabilidad

El manejo de las unidades es similar a la de otros juegos de estrategia en tiempo real. Sólo es necesario el uso del ratón, memorizar algunas teclas es aconsejable.

Duración

Depende de muchos factores, principalmente del número de jugadores.

Personalizar

Es posible cambiar algunos aspectos del funcionamiento de NetPanzer, eligiendo la opción de menú *Options*.

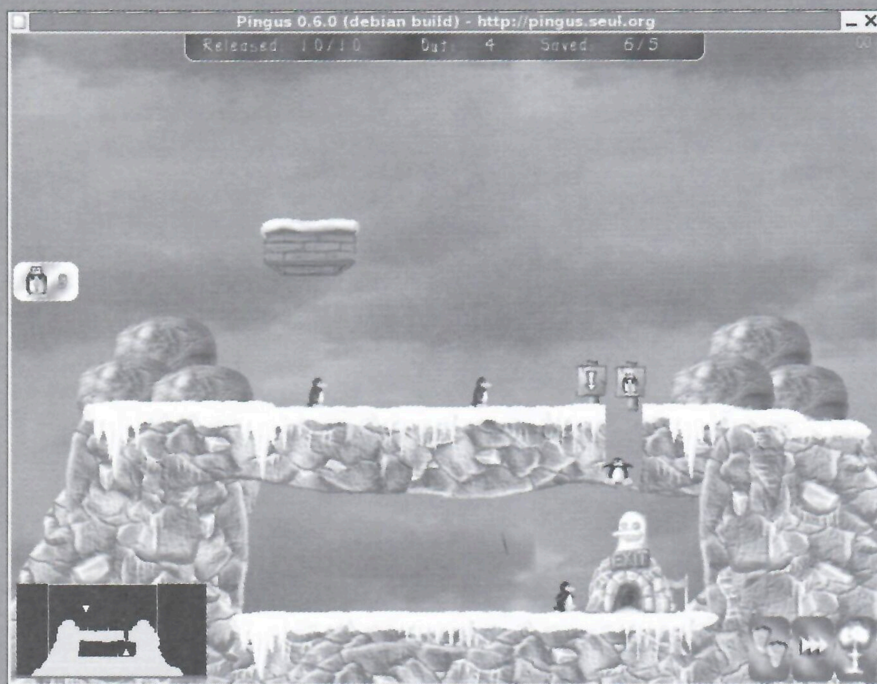
Valoración

Dentro de la categoría de estrategia, es un tipo de juego relativamente sencillo en su mecánica. Recomendado a los amantes de la estrategia en tiempo real.

DESARROLLADO POR:

Autor: Matthias Braun
Correo: matze@braunis.de
URL: http://netpanzer.berlios.de/download.html

Pingus



Tu misión es guiar a un grupo de pingüinos, que deben sortear peligrosos obstáculos, hasta conseguir llegar a la meta. Pingus es un clon GPL de Lemmings (tm), pero como no podía ser de otra forma, con pingüinos.

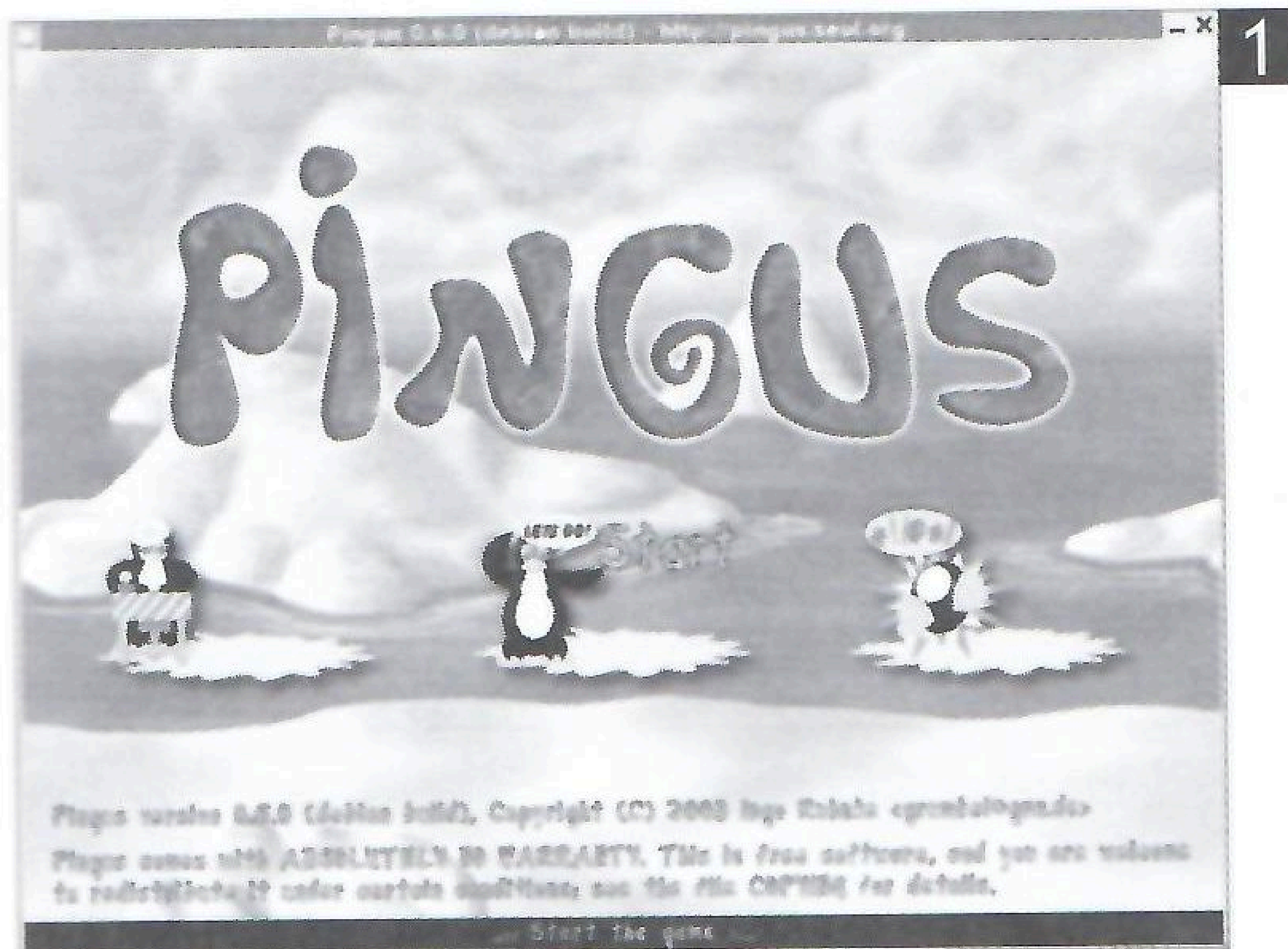
Útil para...

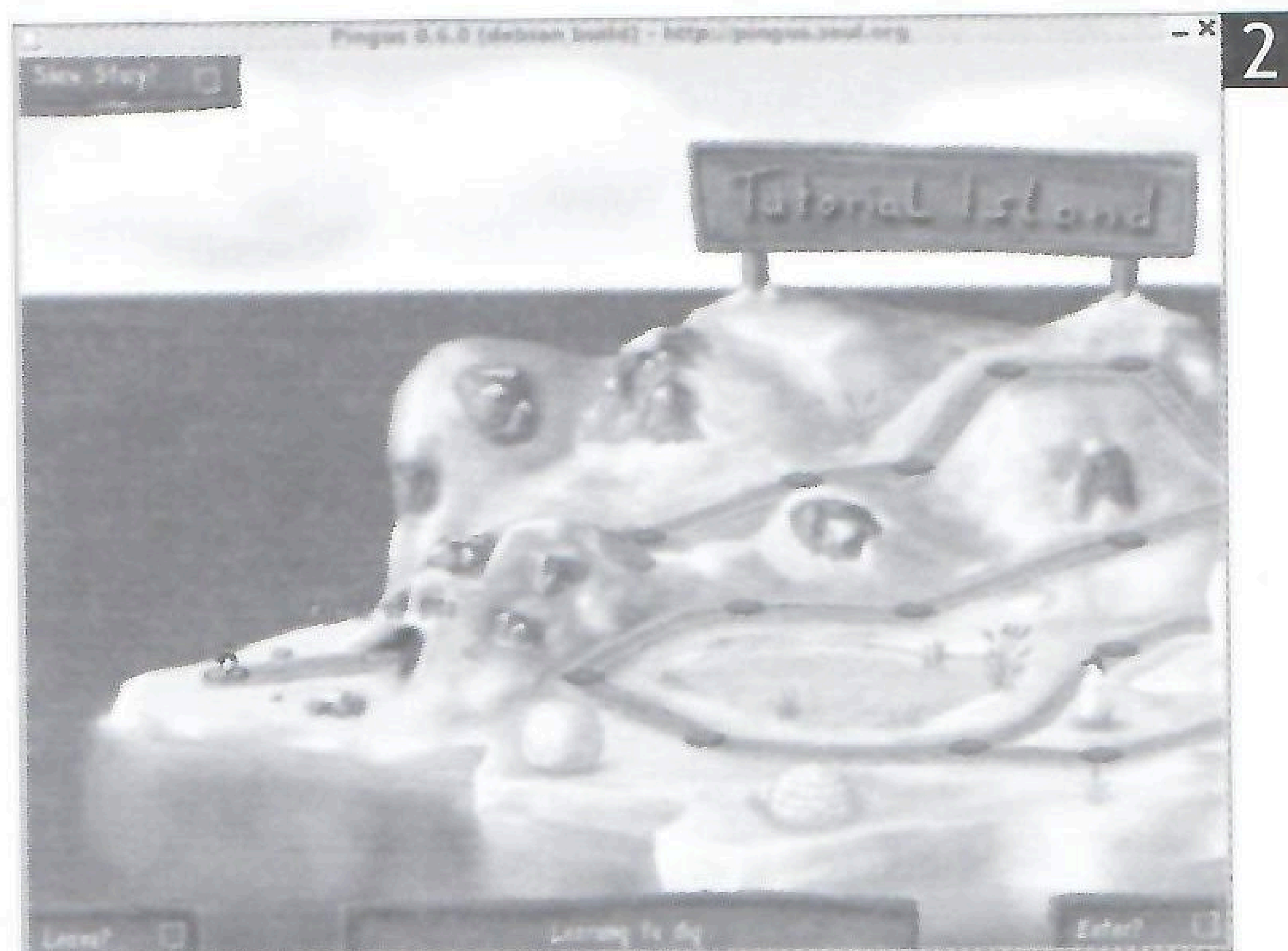
Elaboración de estrategias valorando objetivo y herramientas con las que se cuenta. Atención a las capacidades de este grupo, tú les deberás guiar pero ellos van a poner de su parte unas cuantas habilidades, más vale que sepas servirte de ellas cuando sea necesario, porque ellos van a confiar en ti hasta el final.

Primeros Pasos...

Para comenzar a jugar, haz clic sobre el pingüino que tiene el cartel *LETS GO!* **1**



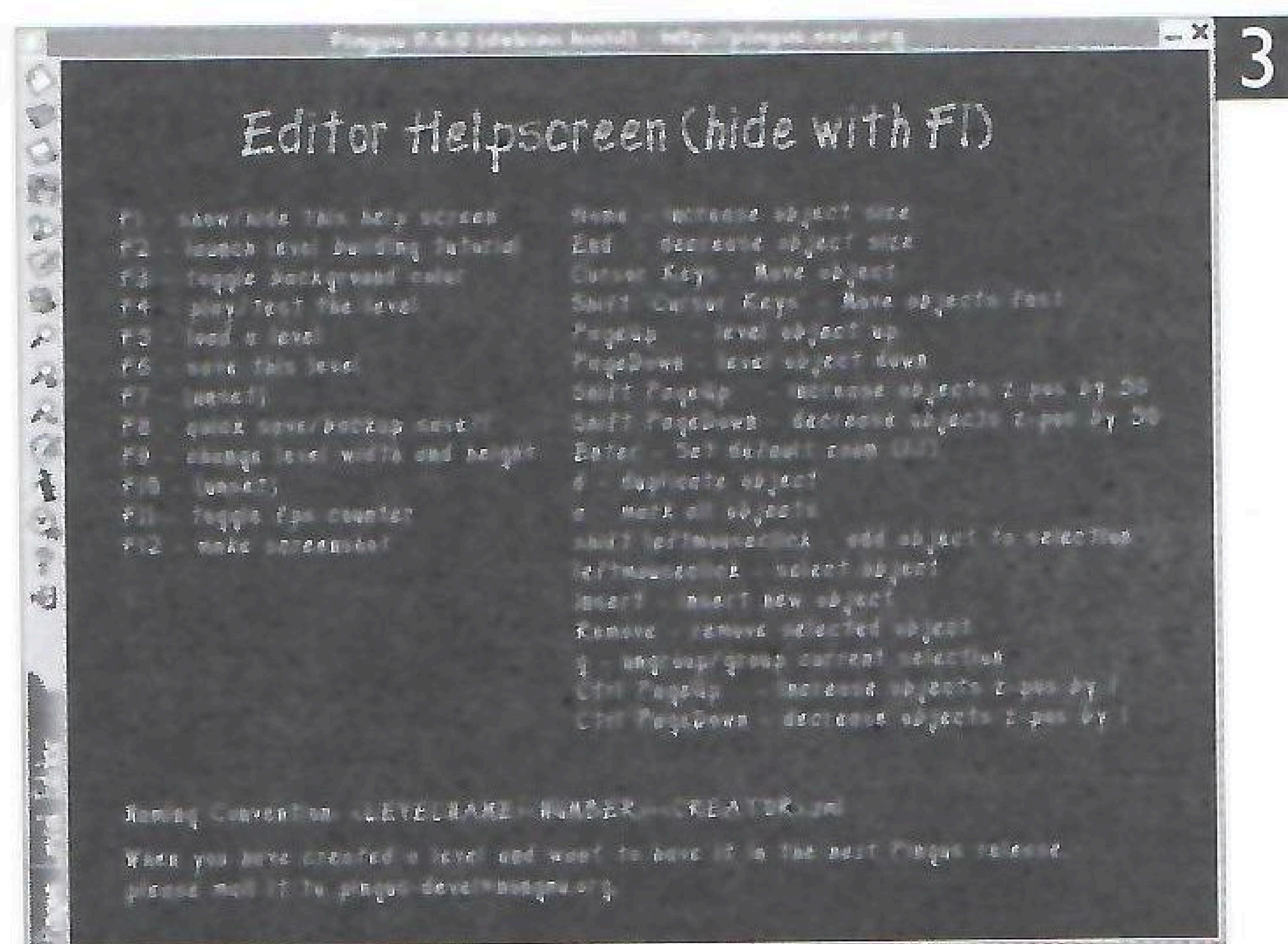




La primera misión consiste en superar un serie de pruebas en *Tutorial Island (Isla Tutorial)* 2. Tu primera prueba es *Learnig to dig* en la que aprenderás a utilizar a tus pingüinos como escavadores, la siguiente es *Float or Die* en la que descubrirás su habilidad para volar. En las demás pruebas del tutorial descubrirás que también puden saltar, utilizar explosivos, construir escaleras, etc. Y ahora, a salvar pingüinos.

Personalizar

Puedes crear nuevos niveles usando el editor si eliges la opción *Create a Level* de la ventana inicial 3.



Características Técnicas

Gráficos

Divertidos y atractivos.

Sonido

Música de fondo con ritmo y efectos especiales simpáticos.

Jugabilidad

Mecánica de juego sencilla.

Duración

Muchas horas de diversión.

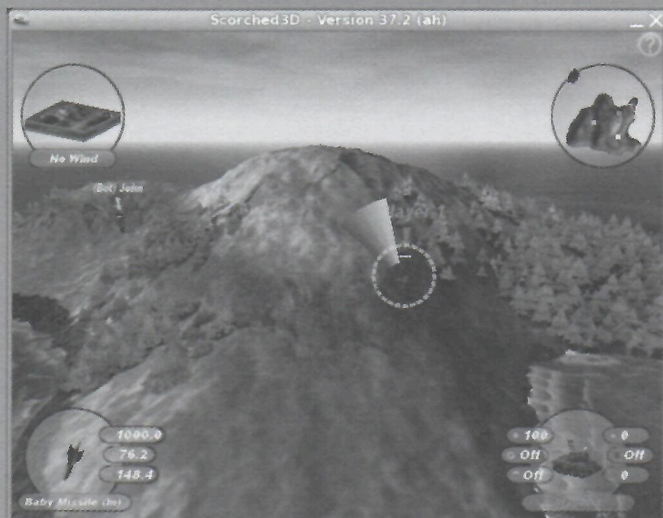
Valoración

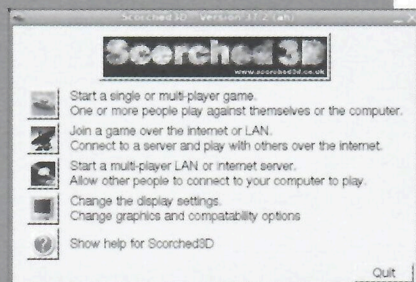
El juego no está completamente acabado y no dispone de muchos niveles jugables, pero el motor del juego esta listo. Tendrás suficiente para algunas horas de diversión.

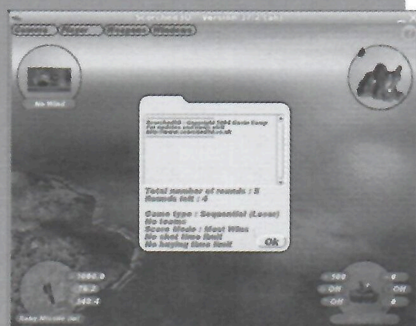
DESARROLLADO POR:

Autor: Ingo Ruhnke
Correo: grumbel@gmx.de
URL: http://pingus.seul.org

Scorched 3D







Scorched 3D es un juego de artillería con dos o más tanques que por turnos intentan destruir a sus oponentes. Eliges el ángulo, la dirección y la potencia de cada disparo. Si consigues vencer batallas, ganas dinero que puedes invertir en la compra de armas y accesorios. Pueden competir hasta 24 jugadores humanos o controlados por el ordenador.

Útil para...

Estudiar leyes físicas: movimientos parabólicos, fuerza de la gravedad, etc. si los oponentes te dan la oportunidad para ello. No olvides que el ordenador ya fué a la escuela y aprendió, sólo puedes ganarle sabiendo tanto como él.

Primeros Pasos...

La manera más sencilla de comenzar a jugar es elegir un juego con un solo jugador humano, seleccionando un nivel de habilidad muy bajo de los oponentes controlados por el ordenador. De esta forma, podrás aprender fácilmente el funcionamiento de Scorched 3D.



Sigue los siguientes pasos para iniciar una partida sencilla con un solo jugador humano:

1) En la primera ventana elige *Start a single* o *multi-player game*. Observa que en esta ventana puedes seleccionar varios tipos de juego, incluidos multi-jugador y de red **1**.

2) En la siguiente ventana, pulsa sobre la opción *Start an easy single player game*.

3) Ahora puedes escribir para cada jugador: su nombre, tipo de jugador (humano o controlado por el ordenador), modelo de tanque y equipo (si no quieres seleccionar ninguno, elige *None*).

Un poquito de paciencia..., el ordenador se tomará su tiempo para crear el primer nivel. Cierra el cuadro de diálogo pulsando en el botón *OK* **2** y a jugar...

Controles:

Del 1 al 0:	Vistas de la cámara.
Rueda del ratón:	Zoom.
Cursores:	Rotar y elevar el cañon del tanque.
+, - :	Aumenta y reduce la potencia de disparo.
Espacio:	Disparar.
Tabulador:	Selecciona el arma siguiente.
disponible.	
Escape:	Salir del juego.
P:	Activa o desactiva el paracaídas.
B:	Usar una batería.

Características Técnicas

Gráficos

Muy buenos, es necesaria una tarjeta gráfica 3D con soporte OpenGL para poder disfrutar de este excelente juego.

Sonido

Efectos especiales espectaculares, el ruido de las explosiones es tan realista que aconsejamos bajar el volumen de los altavoces para evitar denuncias por contaminación acústica.

Jugabilidad

La mecánica de juego es sencilla, tal vez lo más complejo sea la adquisición acertada de armas y accesorios.

Duración

Depende de la habilidad del jugador y el nivel de dificultad elegido.

Personalizar

Puedes cambiar opciones gráficas y de compatibilidad pulsando sobre *Change the display settings* en la ventana principal. En la siguiente ventana, eligiendo *Start a custom single or multi-player game*, es posible modificar muchos otros apectos del juego: número de jugadores y equipos, tipo de juego, cantidad de dinero disponible, fuerza del viento, configuración del terreno...

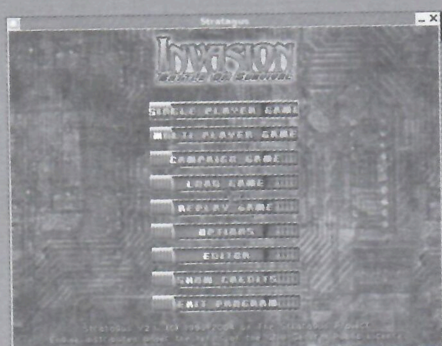
Valoración

Es un juego muy entretenido y adictivo. Una característica destacable es poder jugar en red local o Internet.

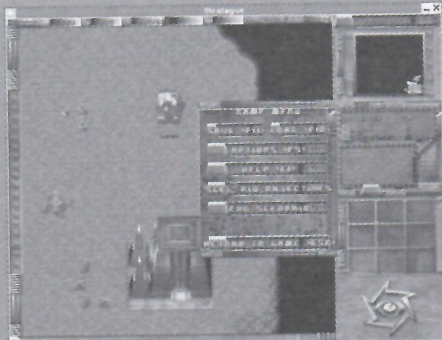
DESARROLLADO POR:

Autores: Gavin Camp, David Beleznay,
Ben Phipps, Joris Beugnies, Pharc, Cameron Smith
Correo: gcamp@scorched3d.co.uk URL: http://www.scorched3d.co.uk

Stratagus







Stratagus es un juego de estrategia en tiempo real. Es posible jugar contra oponentes humanos en red local e Internet, o contra el ordenador.

Útil para...

Mejorar la habilidad espacial, memorizar datos y estimular la deducción lógica. Aquí hay que currarse absolutamente todo, y si no eres una mente organizadora tendrás que empezar a practicar, este es un buen sitio.

Primeros Pasos...

Para empezar a jugar tienes que elegir en la ventana principal alguna de estas opciones **1**:

- *Single Player Game:* jugar contra el ordenador.
- *Multi Player Game:* juego multijugador (red local o Internet).
- *Load Game:* carga una partida grabada.



Si has seleccionado la opción *Single Player Game*, puedes comenzar a jugar haciendo clic sobre el botón *Start Game* en la siguiente ventana 2. Puedes cambiar el escenario por defecto, pulsando sobre el botón *Select Scenario* 3.

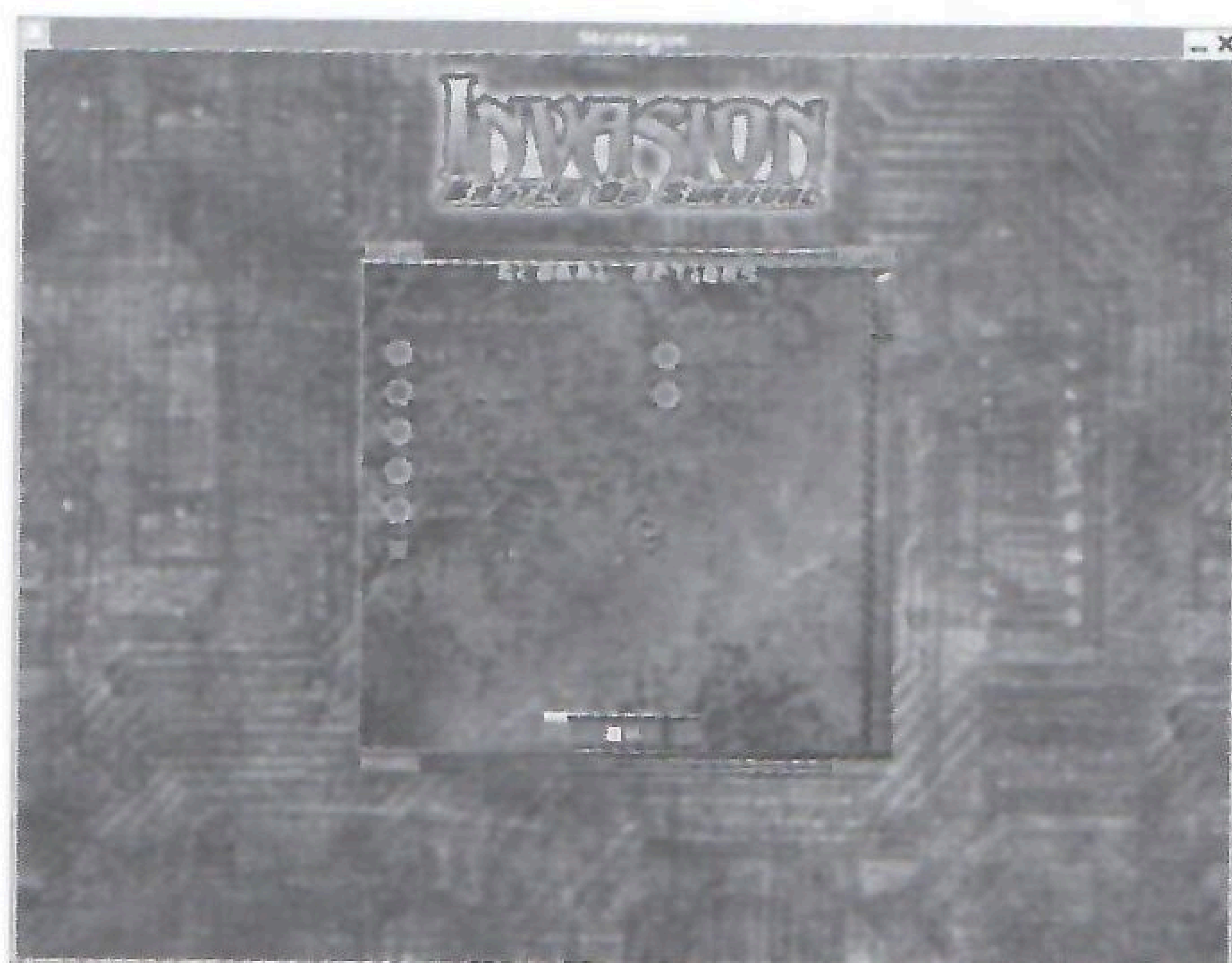
Para conocer los objetivos a cumplir en el escenario que hayas seleccionado, debes pulsar la tecla *F10* y hacer clic en *Scenario Objetives* 4.

Personalizar

Si pulsas sobre el botón *Options* en la ventana principal de Stratagus, puedes cambiar:

- La resolución de vídeo (*Video Resolution*).
- Activar o desactivar el modo pantalla completa (*Fullscreen*).
- Elegir el tipo de "niebla" (*Shadow Fog*).

Mientras estás jugando en el escenario seleccionado, si pulsas la tecla F5, puedes modificar:



- Las opciones de sonido (*Sound*).
- La velocidad del juego (*Speeds*).
- Algunas preferencias (*Preferences*).
- La diplomacia (*Diplomacy*).

Valoración

Recomendado para los aficionados a los juegos de estrategia en tiempo real.

Características Técnicas

Gráficos

Cumple con la calidad exigida en los juegos de estrategia real.

Sonido

Tanto la música de fondo como los sonidos especiales son atractivos.

Jugabilidad

Si conoces algún juego de estrategia en tiempo real, no tendrás ningún problema para dominar Stratagus. Para los novatos en este género, se echa de menos un tutorial.

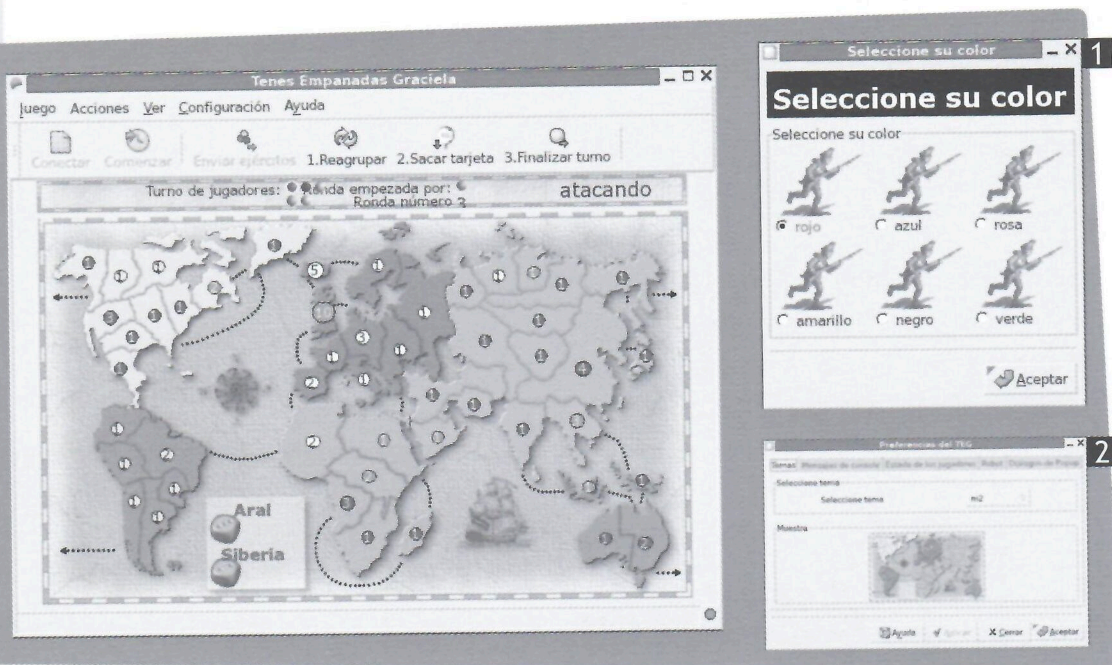
Duración

Variable, dependiendo del escenario elegido y de la destreza del jugador.

DESARROLLADO POR:

Autor: Jimmy Salmon, Russel Smith y Nehal Mistry.
Correo: jsalmon3@users.sourceforge.net; mr-russ@users.sourceforge.net; nehalmistry@users.sourceforge.net
URL: http://www.stratagus.org/

TEG



TEG, con acrónimo un tanto original de "Tenes Empanadas Graciela", es un juego de estrategia por turnos. Basado en el juego de tablero popular en sudamérica TEG (Táctica y Estrategia de la Guerra), y el TEG sigue o se basa en el popular juego Risk salvo que cambia mínimamente algunas reglas. El objetivo del juego es conquistar todos los países del mundo o cumplir tu misión secreta (si prefieres jugar con misión secreta). TEG permite el modo multijugador con un único ordenador y modo multijugador en red, en modo cliente-servidor.

Útil para...

Geografía a gran escala. Y más que un poco de estrategia, o serás desterrado inmisericordemente. La conquista del mundo no es fácil, incluso con la ayuda de la fortuna es imprescindible la habilidad de un estratega: cerebro frío y capacidad de cambio.

Primeros Pasos...

Para conectar al servidor, tienes que proporcionar algunos datos:

- Puerto del servidor: *2000*



- Nombre del servidor: *localhost* (si quieres jugar en tu ordenador)
- Nombre: *jose* (por supuesto, aquí escribes tu nombre...)
- Marcar la casilla *Lanzar servidor localmente*

Tras pulsar en *Aceptar*, aparece otra ventana en la que se nos pide que elijamos un color **1**. Son necesarios al menos dos jugadores, podemos añadir uno o más jugadores controlados por el ordenador con la opción de menú *Juego* | *Lanzar robot*. Tras hacer clic en el botón *Comenzar*, tienes que seleccinar el tipo de juego. El servidor distribuye todos los países aleatoriamente entre los jugadores, situando en cada país un ejército.

Para colocar los ejércitos por primera vez, debes esperar a que llegue tu turno. Tienes que repartir cinco ejércitos entre tus países. Una vez hecho ésto, haces clic en el botón *Enviar ejércitos*. Cuando tengas otra vez tu turno, colocas otros tres ejércitos en tus países. Una vez que todos los jugadores han situado los ocho ejércitos, podrás iniciar el ataque. Para atacar, tienes que seleccionar dos países: el país origen (tu país), y el país destino (de tu oponente). El país origen debe tener al menos dos ejércitos. Los países origen y destino deben ser fronterizos. Si el ataque tiene éxito, invades el país y colocas al menos un ejército en él.

Después de tu ataque, haz clic sobre el botón *1. Reagrupar* para redistribuir ejércitos entre tus países (deben ser fronterizos).

Tras finalizar los reagrupamientos deseados, tienes que pulsar en *2. Sacar tarjeta*.

Para terminar tu turno, debes hacer clic en el botón *3. Finalizar turno*. Acaba la partida cuando cualquiera de los jugadores ocupa 30 países o cumple los objetivos secretos.

Características Técnicas

Gráficos

Muy buenos.

Sonido

No tiene.

Jugabilidad

Si has jugado al Risk o juegos de tablero similares, no tendrás dificultades en seguir las reglas de TEG.

Duración

Depende de la habilidad de los jugadores.

Personalizar

Puedes cambiar algunos aspectos del juego en la opción *Configuración* | *Preferencias* **2**.

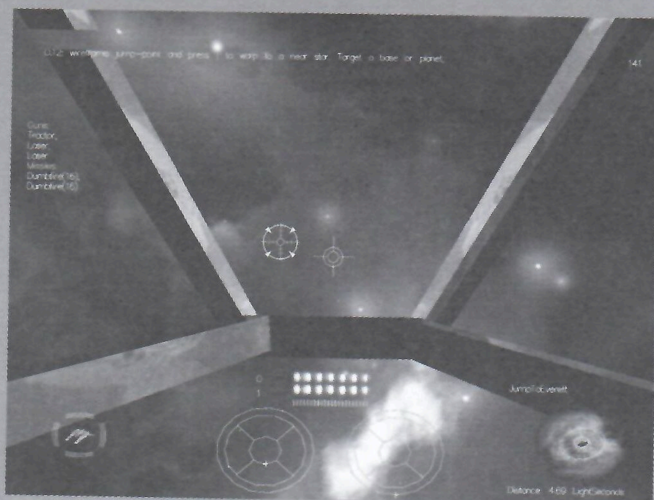
Valoración

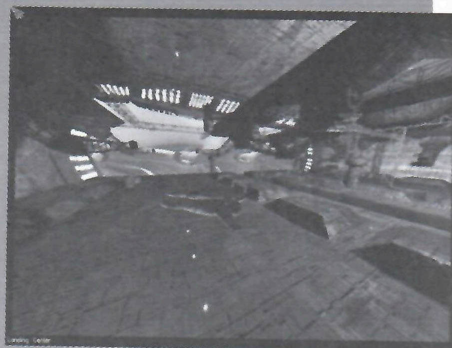
Adaptación muy buena de un juego de tablero. Se echa en falta algo de música de fondo y algunos sonidos asociados a los eventos que ambienten el desarrollo del juego.

DESARROLLADO POR:

Autor: Ricardo Quesada
Correo: riq@corest.com
URL: http://teg.sourceforge.net

Vega Strike





1



2

Vega Strike es juego de simulación espacial en 3D. Tienes que cumplir diversas misiones por todo el universo, administrando sabiamente tus recursos e intercambiándolos con otros aventureros.

Útil para...

Como simulador de vuelo desarrolla la orientación espacial, coordinación y reflejos, y como juego de estrategia enseña a planificar como alcanzar un determinado objetivo.

Primeros Pasos...

Cuando inicies Vega Strike por primera vez, la primera pantalla de juego que verás será el Hangar, tu nave se encuentra al fondo. Si mueves el cursor por la pantalla, aparecerán dos opciones: *Launch* (despegar) y *Main Concourse* (acceso a la base) 1.



Si haces clic sobre *Main Concourse* 2 podrás acceder a:

- *Mission Computer:* Para seleccionar misiones y ver las últimas noticias.
- *The Bar:* Para echar un trago y conversar con algunos personajes...
- *The Cargobay:* Para comprar y vender mercancias.
- *Shipyards:* Para reparar tu nave o cambiarla por otra.

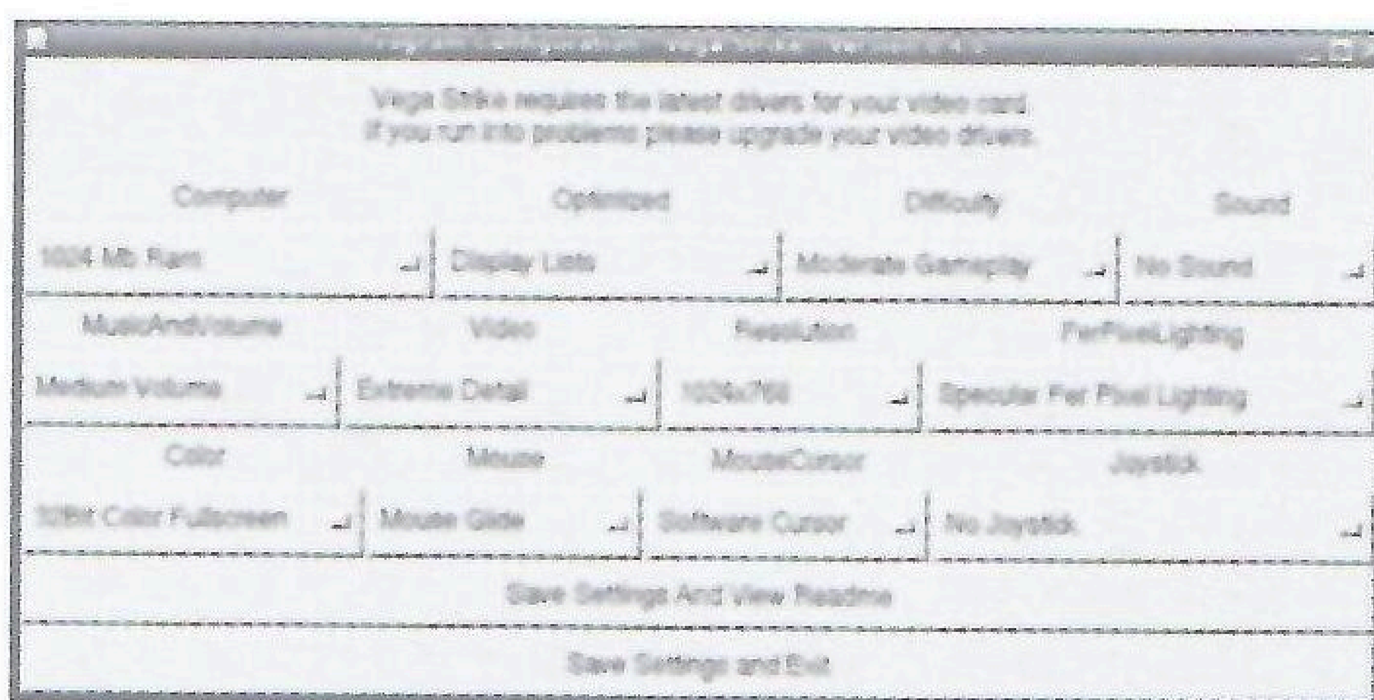
Una vez, hayas elegido la misión a cumplir, debes volver al Hangar, hacer clic sobre *Launch* y tu nave despegará. Para ocultar la ventana de información y ver al completo la cabina del piloto, pulsa *Shift* + *M*. Tienes tres formas de controlar el movimiento de tu nave: joystick, ratón y teclado (las teclas de cursor).

Teclas:

+,-: Aumentar y reducir la velocidad.
Retroceso: Parar la nave.
Y: Cambiar entre *Modo Combate* y *Modo Vuelo.*
A: Activar y desactivar el dispositivo *SPEC.*
D: Aterrizar.

Personalizar

Puedes modificar algunas opciones de juego, ejecutando en un terminal *vsinstall* o *vssetup*.



Valoración

Se trata de un juego complicado de manejar.

Características Técnicas

Gráficos

Excelentes gráficos 3D. Para obtener un máximo rendimiento, se requiere una tarjeta gráfica aceleradora 3D.

Sonido

Música de fondo atractiva y sonidos especiales muy realistas.

Jugabilidad

Recomendado para amantes de los juegos de estrategia y simuladores de vuelo. Es necesario poseer amplios conocimientos de inglés.

Duración

Tienes aseguradas muchas horas de diversión...

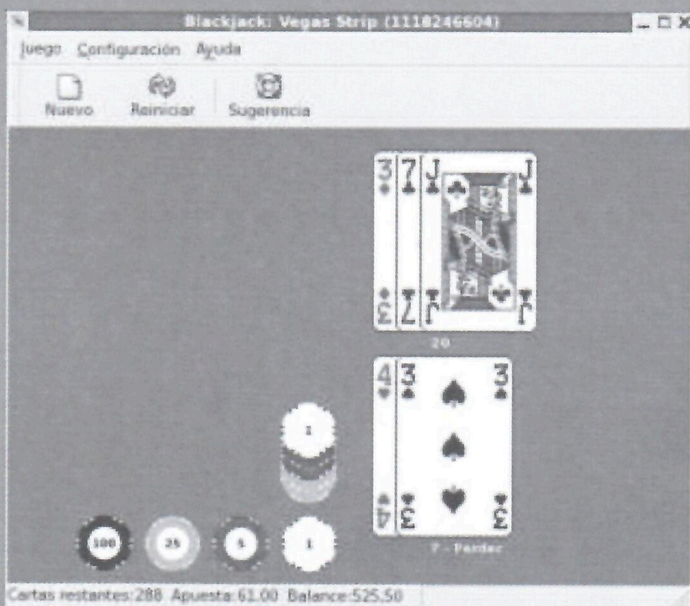
DESARROLLADO POR:

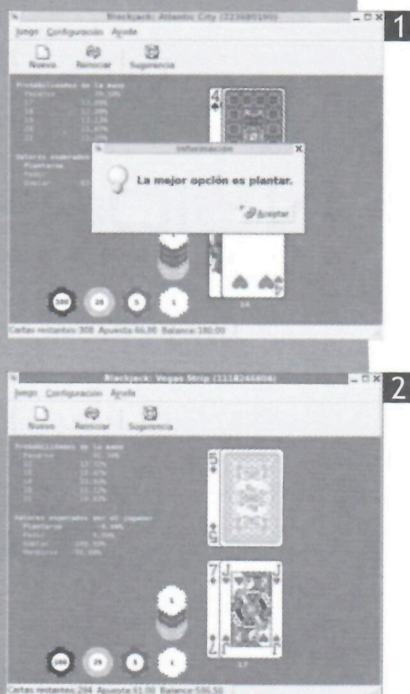
Autor: Daniel Horn, Alexander Rawass, Patrick Horn, Alan Shieh, H.E. Day y James Carthew
Correo: hellcatv@hotmail.com
URL: http://vegastrike.sourceforge.net

Naipes



Gnome Blackjack





Blackjack es el juego más habitual y famoso en los casinos. Los orígenes son desconocidos, se especula sobre el juego francés vingt-et-un ("veintiuno"), que a su vez... El vocablo blackjack hace referencia a dos cartas que sumen 21 (un as de cualquier figura o un diez). Continúa todavía en evolución y sus reglas varían como consecuencia del descubrimiento por parte de varios jugadores de mentalidad matemática de sus muchas posibilidades.

Gnome Blackjack es parte del paquete Gnome-games (16 juegos de diferente tipo) mantenido por GNOME.

Útil para...

Es realmente ameno y un reto limpio y honesto para las mentes matemáticas. En este caso el banquero es la máquina, y al no estar los otros 6 compañeros, se pierde su faceta social de hacer amistades... pero el juego es todo un ejercicio de destreza.



Primeros Pasos...

Se puede maximizar la pantalla. Los jugadores tienen control siempre de las manos que juegan. Antes de que se repartan las cartas, el jugador adelanta su apuesta. El juego se dirige a intentar un total lo más cercano posible al 21, pero sin sobrepasarlo. Todas las cartas tienen su valor; la jota, la dama, y el rey como 10, y los ases como 1 o como 11, dependiendo del criterio del jugador. En lo sucesivo, el «10» hace referencia a cualquier carta con valor 10. Las dos primeras cartas que se reciben dan al jugador un total comprendido entre 2 (1+1) y 20 (10+10) puntos. El jugador tiene cuatro opciones: plantarse, pedir nuevas cartas, dividir su juego cuando sus dos cartas valen lo mismo y doblar su apuesta. Si tras pedir más cartas sobrepasa el total de 21, pierde.

La botonería despliega diferentes opciones:

- En *Juego* se accede a *Juego nuevo*, *Reiniciar*, *Consejo* y *Salir* **1**.
- En *Ayuda* encontramos lo habitual: *Acerca de...*

En GNULinEx, entrar por *Aplicaciones/Juegos/* ó por *Menú Debian/Juegos/Cartas/*.

Personalización:

En *Configuración* es posible acceder a la barra de herramientas y a *Preferencias* **2**:

- Mostrar probabilidades de la mano
- Reparto rápido
- Escoger entre 4 tipos de reglas
- Escoger entre 2 tipos de cartas

Valoración

En todos los juegos de cartas es muy diferente jugar "para ganar" o jugar para "pasar el rato", es frecuente en Blackjack empezar del primer modo y pasar enseguida al segundo. Para jugar correctamente cada mano hay que ser hábil, es necesario familiarizarse con las tácticas más apropiadas para afrontar cada situación que pudiera presentarse, y esto no es fácil, es preferible ceñirse a unas pautas fijas de actuación... Para mentes competitivas.

Características Técnicas

Gráficos

Un nivel 2D un tanto pobre pero suficiente.

Sonido

Sin sonido.

Jugabilidad

"El 21" se ha jugado frecuentemente con soltura después de unos minutos de explicaciones, pero las probabilidades de ganar se muestran en relación directa al nivel de concentración. Existe la utilidad *Consejo*, así como la opción de *Mostrar probabilidades de la mano*. De los cuatro tipos de reglas, unas son más *duras* que otras...

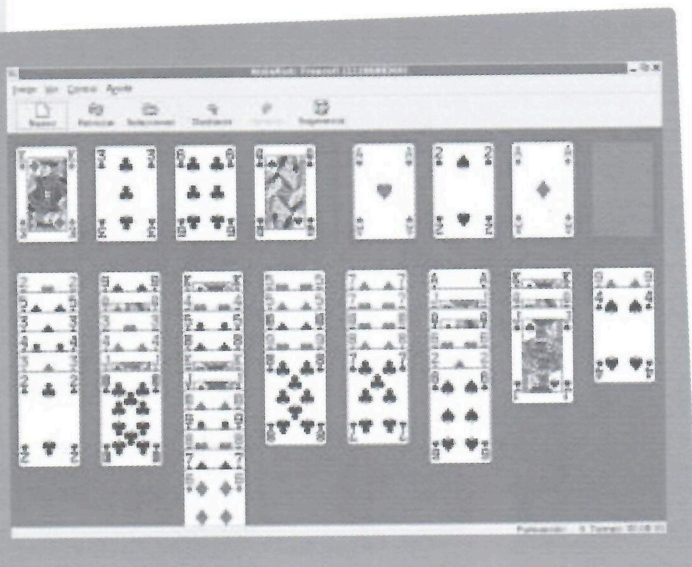
Duración

Depende del enganche del jugador, Blackjack pacientemente dará tantas manos como le pidamos.

DESARROLLADO POR:

Autor: William Jon McCann y Eric Farmer.
Correo: mccannwj@adcam.pha.jhu.edu
URL: http://www.gnome.org/projects/gnome-games/

Gnome freecell



Gnome Freecell da nombre a uno de los muchos tipos de juegos de cartas agrupados bajo la denominación Solitario. Integrado dentro del paquete de solitarios AisleRiot producido por Gnome, Aisleriot supone disponer de 72 variantes del Solitario, siendo Freecell una de ellas. Para los amantes de este entretenimiento, una gozada; dispone de ayudas, deshacer...

Gnome Freecell está integrado dentro del paquete de solitarios AisleRiot, que a su vez es parte del paquete Gnome-games (16 juegos de diferente tipo) mantenido por GNOME. Está traducido por Fco. Javier Serrador y otros.

Útil para...

Quizás el más universal de los juegos de cartas no necesita presentación, el *Solitario* (en sus 72 variantes), es utilizado para entretener, agilizar la mente, matar el rato, huir de los malos rollos mentales...

Primeros Pasos...

Se puede maximizar la pantalla. La botonería despliega diferentes opciones:

- En *Juego* se accede a *Juego nuevo, Reiniciar, Seleccionar tipo de solitario, Estadísticas* y *Salir*.
- En *Ver* es posible acceder a la *Barra de herramientas* y a *Tipo de cartas* (*Bonded* o *Paris*).
- En *Control* encontramos *Pulsar para mover, Deshacer* y *Consejos*, alguna vez memorables, como *"El juego no tiene solución"*.
- En *Ayuda* hay *Manual de Aisleriot* y *Manual de Freecell* en inglés y el habitual *Acerca de*.

Veamos algunos de los 72 tipos:

- *Agnes:* 4 pilas de fundación vacías, 7 montones de cartas con una carta vista por montón, y posibilidad de barajar las que se tienen (dar rondas). Hay que rellenar las 4 pilas de fundación empezando por el 8. Los montones se hacen con escaleras del mismo color.



- *Auld lang syne:* tiene 4 pilas de fundación con los 4 ases colocados, 4 montones de una carta vista. Se van barajando los montones y colocándolos ordenados sobre los ases.
- *Bakers dozen:* tiene 4 pilas de fundación vacías,13 montones de cartas vistas, se pueden hacer escaleras con el mismo y distinto color.
- *Bakers game:* 4 pilas de fundación vacías, 8 montones de cartas vistas y 4 reservas vacías; al llenar éstas se acaba el juego. Sólo se pueden hacer escaleras con el mismo palo.
- *Beleaguered castle:* 4 pilas de fundación con los ases colocados, 8 montones con cartas vistas.
- *Bristol:* tiene 4 pilas de fundación vacías , 8 montones de cartas vistas y 3 reservas vacías cuando se llenan estas se acaba el juego. Se pueden hacer escaleras con igual y distinto color.
- *Camelot:* Se tiene 16 reservas vacías en filas de 4, de manera que sólo pueden albergar cartas del mismo palo. Las cartas se reparten de una en una.
- *Canfield:* tiene 4 pilas de fundación vacías, 4 montones de una carta vista y una reserva con una carta. Se pueden hacer escaleras de distinto color. Sobre las pilas de fundación se empieza con el 10 de cada palo.
- *Chessboard:* tiene 4 pilas de fundación vacías, 10 montones de 5 cartas vistas. Se pueden hacer escaleras de distinto color. Sobre las pilas de fundación se empieza poniendo el 10 de cada palo.

En GNULinex, entrar por *Aplicaciones/Juegos/Cartas/Solitario Freecell* que abre por defecto el *AisleRiot* por el juego Freecell o por Menú D*ebian/Juegos/Cartas/Gnome Freecell*, que abre lo mismo: *Aisleriot* por el juego Freecell.

Personalizar

Se puede seleccionar el tipo de solitario que desea jugar y el diseño del reverso de las cartas.

Características Técnicas

Gráficos

Un nivel 2D eficaz, no hay nada como un tapiz...

Sonido

Sin sonido.

Jugabilidad

La opción de ayuda, integrada en todos los juegos, se convierte en la perdición de las mentes permanente o temporalmente perezosas o impacientes. Como es previsible unos son más fáciles que otros... Freecell no es el más difícil.

Duración

De unos segundos a muchos minutos, cada *Solitario* es un volver a empezar.

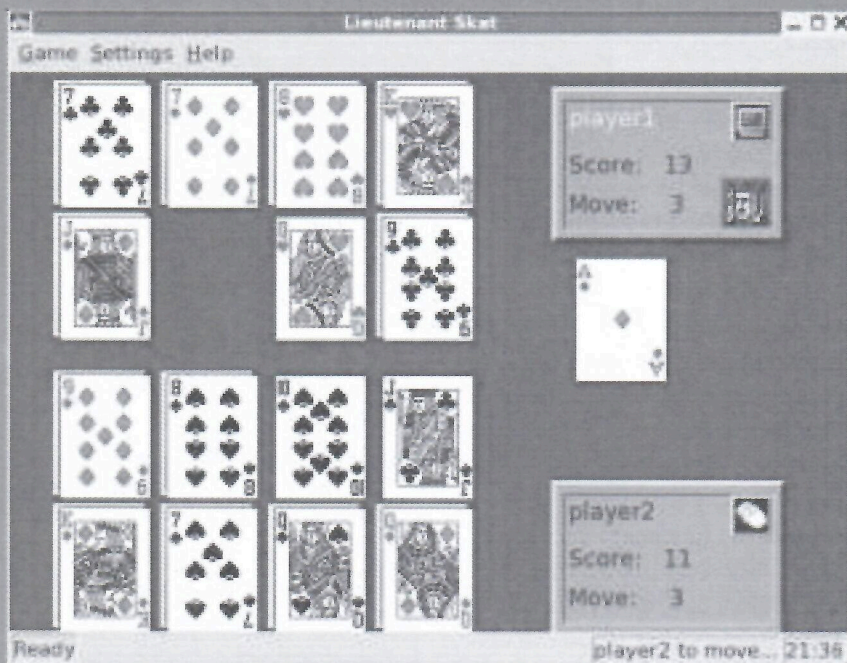
Valoración

Una nueva oportunidad de derrotar a la suerte a base de astucia...en todos los juegos de cartas es muy diferente jugar "para ganar" o jugar para "pasar el rato", la posibilidad de enfrentamos a nosotros mismos sin testigos siempre es atractiva.

DESARROLLADO POR:

Autor: Jonathan Blandford. Correo: jrb@redhat.com
URL: http://www.gnome.org/projects/gnome-games/

Kde Lieutnant Skat



Lieutnant Skat es un juego de cartas para 2 jugadores humanos (es posible que los ordenadores participen), de acuerdo con las reglas del German Offiziersskat. De origen alemán, tiene como base elementos de distintos juegos de naipes. Hay 4 palos con 8 naipes cada uno, cada color tiene sus cartas con diferentes valores: As (11 puntos), Diez (10 puntos), Rey (4 puntos)... hasta los 120 puntos de la baraja completa. Cada jugador dispone de 16 cartas e intenta ganar más puntos que su oponente: esto se hace jugando con las cartas una a una e intentando superarla con las cartas de que se dispone. Es posible el juego en red para múltiples jugadores.

En www.ispaworld.org/chile/Reglamento-2004.pdf se encuentra el Reglamento Internacional de Skat en español (formato pdf, 28 páginas). Lieutnant Skat es parte del paquete kdegames mantenido por KDE (http://www.kde.org/kdegames/). Junto con Kpoker y KPatience forman el triunvirato KDECardgames.



Categoría: ....Naipes

Útil para...

Como juego de cartas de estrategia, donde los errores se pagan caros, Lieutnant Skat es un juego cuya complejidad exige una cierta concentración, y aquí está su principal utilidad.

Tiene su interés el trío formado por el usuario, el oponente y el ordenador.

Primeros Pasos...

Se puede maximizar la pantalla. La botonería despliega diferentes opciones:

- En *Game* se accede a *Cerrar juego*, *Borrar las estadísticas del juego*, *Salir*.
- En *Help* encontramos lo habitual: *Acerca de...*

En GNULinEx, entrar por *Inicio/Ejecutar un Programa*, teclear *lskat*.

Personalizar

En *Settings* escoge tipo de jugadores (si el jugador 1 y 2 son jugadores presentes, el ordenador o jugadores en red), el nivel de dificultad (3 niveles), y el diseño para anverso y reverso de las cartas de entre diez opciones. También puedes personalizar los nombres de los jugadores y configurar los atajos por teclado.

Características Técnicas

Gráficos

Resuelve sin grandes derroches de imaginación, se percibe más un diseño por y para adultos.

Sonido

Sin sonido.

Jugabilidad

Sin tratarse de un juego dificultoso, su curva de aprendizaje es muy regular. Engancha a todas las edades.

Duración

Impredecible, desde un ratino hasta largas y grupales tardes domésticas...

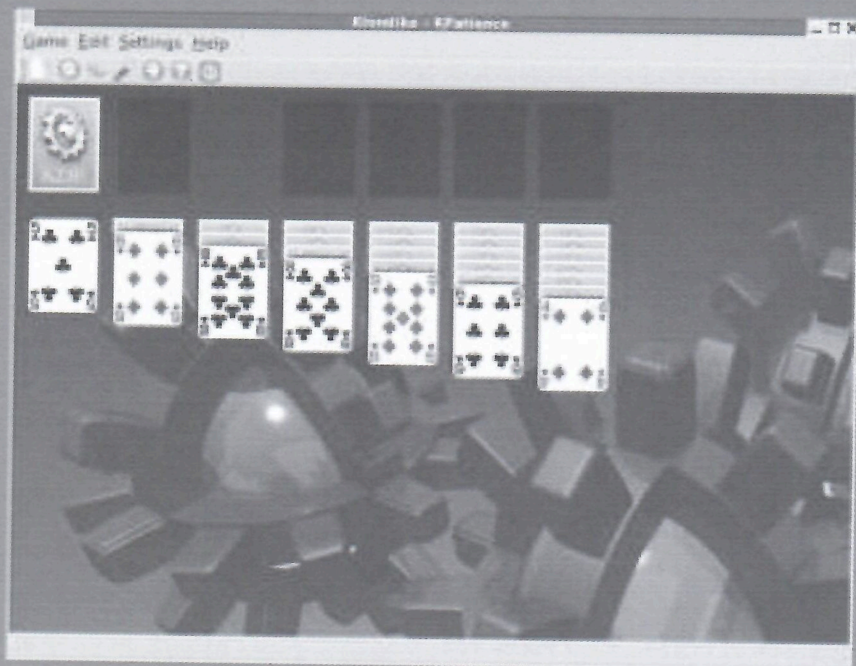
Valoración

Es más frecuente su uso entre adultos, pero al tratarse de un juego factible en la red los usuarios son cada vez más jóvenes. Es una gran herramienta para hacer amistades (y enemistades) en la red y en la mesa, y eso siempre es interesante.

DESARROLLADO POR:

Autor: Martin Heni.
Correo: martin@heni-online.de
URL: http://www.heni-online.de/linux/linux.html

Kde Patience



KPatience es una colección de solitarios de todas las partes del mundo. Incluye Klondike, Freecell, Forty and Eight.. Dentro de cada tipo de Solitario, el usuario tiene numerosas opciones configurables, algunas son relativas al uso y otras a la presentación.

KPatience es parte del paquete kdegames mantenido por KDE. Junto con Kpoker y KLieutnant Skat forman el triunvirato KDECardgames.

Útil para...

Entretenerse sin compañía. Permite mantener los procesos mentales en un nivel controlado por el usuario, por eso en ocasiones se utiliza para relajar una mente acelerada y en otras para agilizar una actividad mental escasa.



Primeros Pasos...

Se puede maximizar la pantalla. La botonería despliega diferentes opciones:

- En *Game* se accede a *Nuevo, Abrir, Abrir reciente, Escoger juego, Reiniciar juego, Recibir una pista, Visualizar una demo* y *Salir*.
- En *Edit* es posible *Deshacer*.
- En *Help* encontramos lo habitual: *Acerca de...*

En GNULinEx, entrar por *Inicio/Ejecutar un Programa*, teclear *kpat*.

Personalizar

En *Settings* puedes:

- Escoger tipo de solitario (entre 18),
- Seleccionar el diseño para anverso y reverso de las cartas de entre 10 opciones,
- Cambiar el fondo, cargar animación al iniciar y activar ayudas.

Valoración

Su utilidad como entretenimiento está demostrada, cultiva la paciencia, desarrolla habilidades mentales nada baladís. Muchos adultos lo utilizan como "ruido de fondo" para pensar en otras cosas. Personalidades introspectivas encuentran aquí una manera de detener su ruido mental.

Características Técnicas

Gráficos

Resuelve sin grandes derroches de imaginación, se percibe más un diseño por y para adultos, sin embargo KPatience engancha a cualquier edad.

Sonido

Sin sonido.

Jugabilidad

Existen diferencias de unos solitarios a otros, en cualquier caso KPatience se muestra paciente y generoso, de modo que el usuario maneja el juego desde el principio sin complejos. Existe además en *Settings* la opción *Enable Autodrop* que activa una utilidad para mostrar pistas (*Hints*) cuando son solicitadas: se oscurecen las cartas que "debiera" mover el usuario.

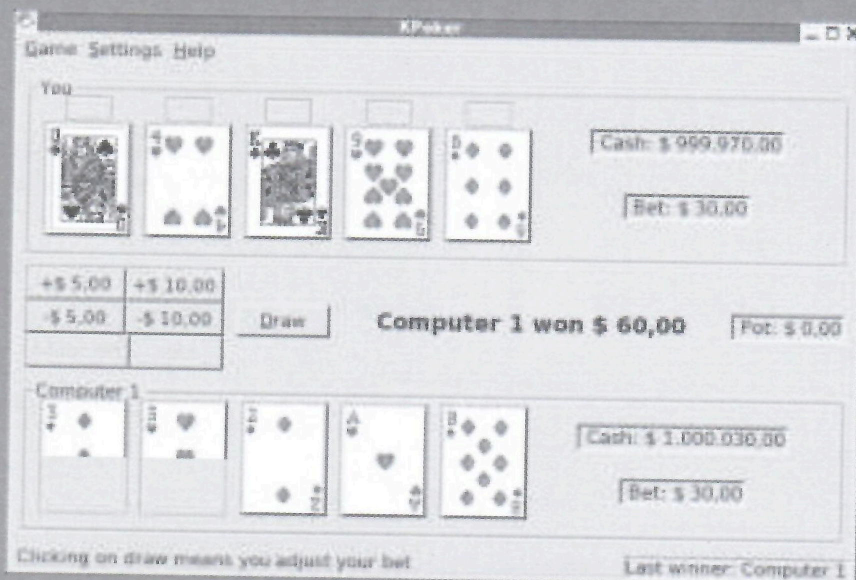
Duración

Desde un ratino hasta largas tardes de lluvia...

DESARROLLADO POR:

Autor: Paul Olav Tvete. También Stephan Kulow, Mario Weilguni...
Correo: paul@trolltech.com
URL: http://www.kde.org/kdegames/

Kde Poker



KPoker, a un solo descarte, sin comodines y contra la máquina. Son modificables la cuantía del depósito de partida y las magnitudes de las apuestas mínima y máxima. Como la máquina sabe lo que llevas no es recomendable ir de farol. Realmente es un poco pardilla: nunca va de farol, si en su primera mano tiene buenas cartas apostará fuerte... etc: no tiene ninguna malicia.

KPoker es parte del paquete kdegames mantenido por KDE. Junto con Kpatience y KLieutnant Skat forman el triunvirato KDECardgames.

Útil para...

Iniciarse en este juego. Trabaja a un nivel de razonamiento más matemático o estadístico que habilidoso o creativo. Permite aprender a valorar tus cuantías y tus pérdidas: potenciar las ganancias sin perder. La "personalidad" del contrincante induce posiciones prudentes o conservadoras.



Primeros Pasos...

Se puede maximizar la pantalla. Inicialmente el juego pregunta por datos necesarios para jugar: número de jugadores, cuantía económica de partida, nombre del oponente (siempre el ordenador). Y después carga la pantalla de juego donde:

- En *Game* es posible pedir un *Juego nuevo*, *Guardar* o *Salir*.
- En *Help* encontramos lo habitual: *Acerca de...*

Para la ejecución del póquer en su forma más tradicional el jugador tiene por botones la opción de igualar la apuesta o de doblarla, definir la cantidad a apostar...

En GNULinEx, entrar por *Inicio/Ejecutar un Programa*, teclear *kpoker*.

Personalizar

En *Settings*: mostrar las barras de menú y de estado, sonido, activar el parpadeo de las cartas ganadoras, ajustar apuesta por defecto, configurar los atajos de teclado, el reverso de las cartas y otras opciones de Kpoker (N° de apuestas, apuesta máxima y apuesta mínima) .

Valoración

Esta variante del clásico póquer tiene unos curiosos efectos transversales como se ha comentado más arriba: jugar y ganar (ejem) induce habitualmente una inesperada actitud prudente y conservadora en el usuario.

Características Técnicas

Gráficos

Siendo correcto en su planteamiento visual, no es lo que más atrae de Kpoker.

Sonido

Muy básico.

Jugabilidad

Partiendo de que se conocen las combinaciones posibles puntuables (el juego no informa de ello), tiene un funcionamiento intuitivo. Sus opciones son básicas. KPoker presenta a un contrincante realmente honesto. Al tener un solo descarte no es habitual engancharse largo rato.

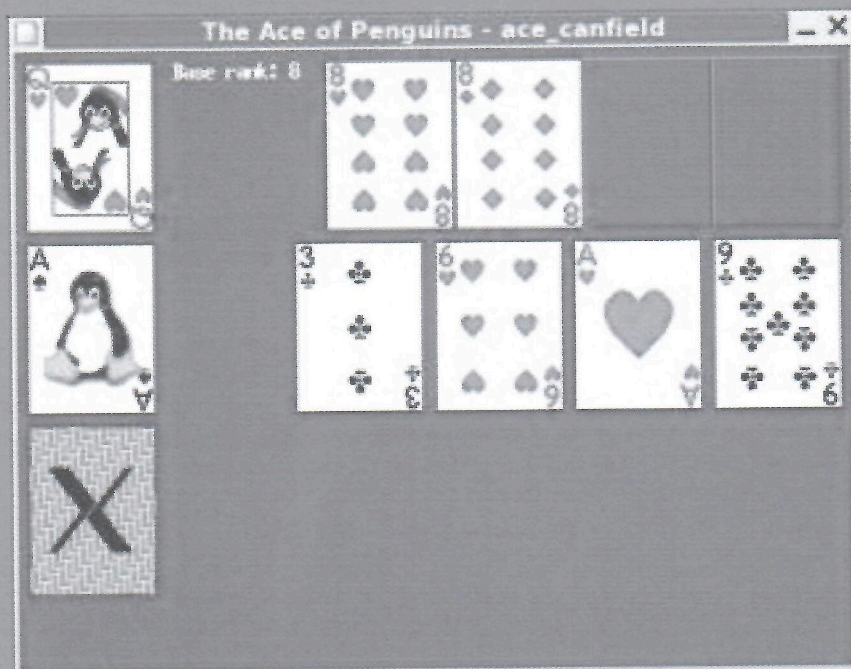
Duración

Breve, lo que frecuentemente mantiene al usuario más tiempo del previsible es el juego de adivinar la "mentalidad" del oponente cibernético.

DESARROLLADO POR:

Autor: Jochen Tuchbreiter y Andreas Beckermann.
Correo: whynot@mabi.de y b_mann@gmx.de
URL: http://www.kde.org/kdegames/

Penguin Canfield



Penguin Canfield está integrado dentro del paquete de juegos Ace of Penguins, el cual incorpora 10 juegos diferentes. Canfield es un tipo de solitario también presente en el paquete de Solitarios denominado AisleRiot desarrollado por Gnome. Podemos decir así que este Solitario Penguin Canfield de Ace of Penguins es un poco más austero, pero para gustos...

Penguin Canfield está integrado dentro del paquete de juegos Ace of Penguins, que incluye: *freecell, golf, mastermind, merlin, minesweeper, pegged, solitaire, canfield, taipei* (¡con editor!), *y thornq.*

Existen otras versiones del Canfield en *bsdgames* y en *gnome-games.*

Es posible crear un Lanzador ejecutando *ace_canfield* presente en *usr/games*



Categoría: ....Naipes

Útil para...

Quizás el más universal de los juegos de cartas no necesita presentación, el *Solitario* es utilizado para entretener, agilizar la mente, matar el rato, evadirse...

Primeros Pasos...

No hay opciones de menú ni configuración posible, sencillamente avisa cuando la jugada que se pretende es incorrecta:

Canfield tiene 4 pilas de fundación vacías, 4 montones de una carta vista y una reserva con una carta. Se pueden hacer escaleras distinto color. Sobre las pilas de fundación se empieza poniendo el 10 de cada palo.

En GNULinEx, entrar por *Inicio/Ejecutar una Aplicación/ace_canfield*

Personalizar

Nada configurable.

Valoración

Una nueva oportunidad de derrotar a la suerte a base de astucia...en todos los juegos de cartas es muy diferente jugar "para ganar" o jugar para "pasar el rato", la posibilidad de enfrentamos a nosotros mismos sin testigos siempre es atractiva.

Características Técnicas

Gráficos

Un nivel 2D muy sencillo, tampoco puede ocupar la pantalla completa.

Sonido

Sin sonido.

Jugabilidad

No hay ayuda, ni opciones configurables, o sabes jugar a este solitario o aprendes. Avisa si la jugada es incorrecta.

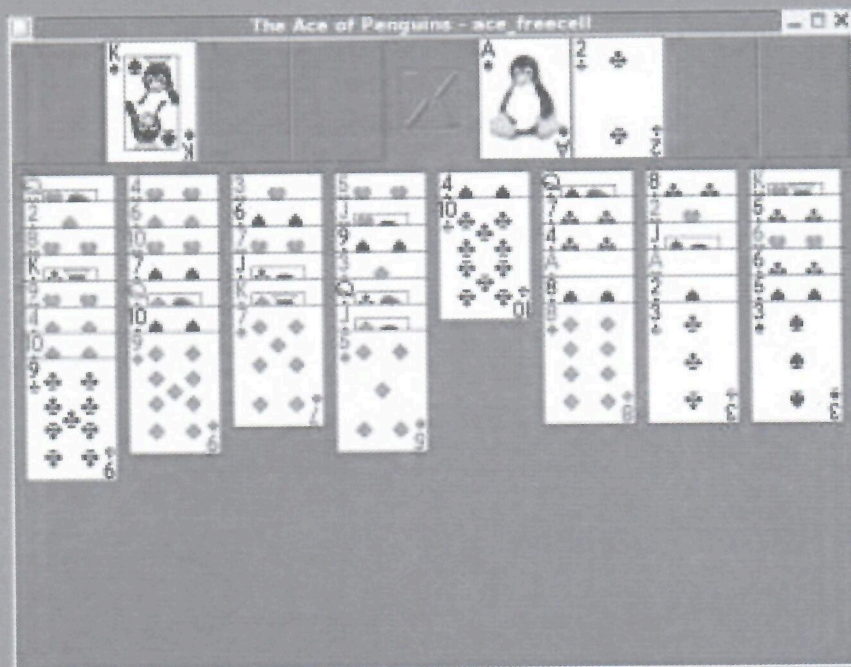
Duración

De unos segundos a muchos minutos, cada *Solitario* es un volver a empezar.

DESARROLLADO POR:

Autor: Martin Delorie y Martin Thornquist
(Ace of Penguins, desarrollado por Martin Delorie)
Correo: djgpp@delorie.com y martint@ifi.uio.no
Penguin Canfield está integrado dentro del paquete de juegos Ace_of_peguins
URL: http://www.delorie.com/ http://freshmeat.net/projects/theaceofpenguins/
http://www.solitairecentral.com/games/delorie.html

Penguin Freecell



Integrado dentro del paquete de juegos Ace of Penguins, que incorpora 10 juegos diferentes. Freecell es un tipo de solitario también presente en el paquete de Solitarios denominado AisleRiot desarrollado por Gnome. Podemos decir así que este Solitario Penguin Freecell de Ace of Penguins es un poco más austero, pero para gustos...

Existen otras versiones del Freecell en *bsdgames* y en *gnome-games*. Es posible crear un Lanzador ejecutando *ace_freecell* presente en *usr/games*

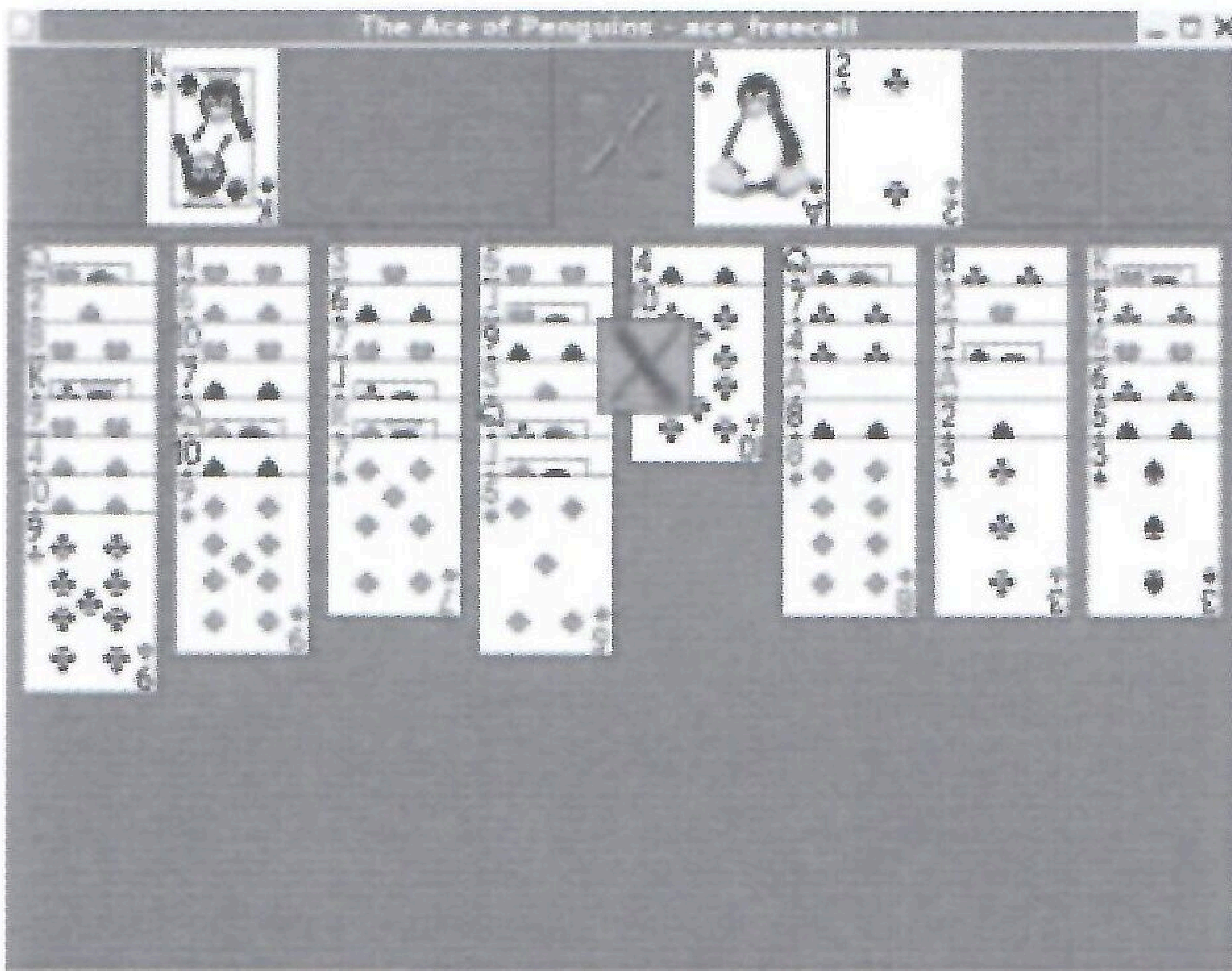
Útil para...

Quizás el más universal de los juegos de cartas no necesita presentación, el *Solitario* es utilizado para entretener, agilizar la mente, matar el rato, evadirse...



Primeros Pasos...

No hay opciones de menú ni configuración posible, sencillamente avisa cuando la jugada que se pretende es incorrecta:



Características Técnicas

Gráficos

Un nivel 2D muy sencillo, Puede ocupar la pantalla completa.

Sonido

Sin sonido.

Jugabilidad

No hay ayuda, ni opciones configurables, o sabes jugar a este solitario o aprendes. Tampoco es para tanto, ¿eh?. Avisa si la jugada es incorrecta.

Duración

Tremendamente flexible, justo el tiempo que le quiera dedicar el jugador.

Freecell tiene 4 pilas de fundación vacías, 8 montones de cartas vistas y 4 reservas de una carta vacías. Sólo se pueden hacer escaleras de distinto color. Sobre las pilas de fundación se empieza poniendo el As.

En GNULinEx, entrar por *Inicio/Ejecutar una Aplicación/ace_freecell.*

Personalizar

Sin posibilidades.

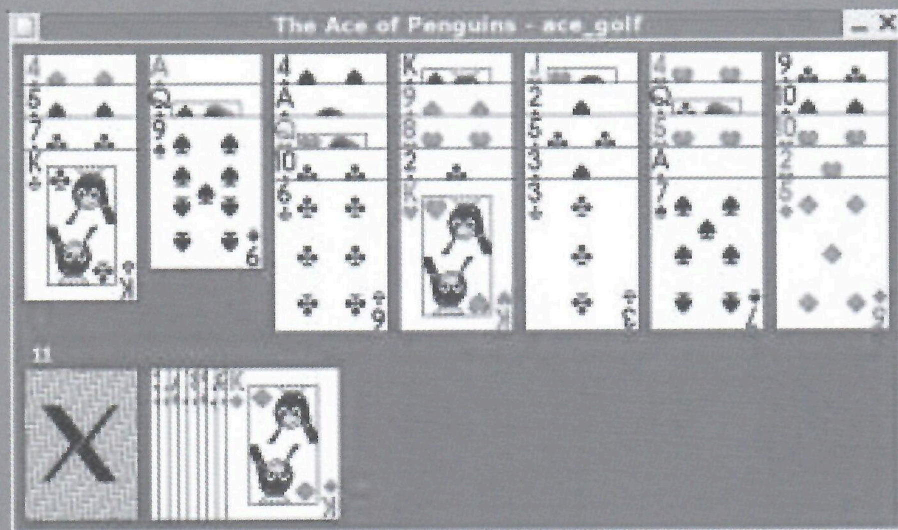
Valoración

Freecell es, de los distintos tipos de solitarios, de los más fáciles de resolver.

DESARROLLADO POR:

Autor: D.J. Delorie. Penguin Freecell está integrado dentro del paquete de juegos Ace of Penguins, desarrollado por Martin Delorie.
Correo: djgpp@delorie.com
URL: http://www.delorie.com/ http://freshmeat.net/projects/theaceofpenguins/
http://www.solitairecentral.com/games/delorie.html

Penguin Golf



El paquete de juegos de cartas Ace of Penguins, incorpora Penguin Golf, un tipo de Solitario realmente duro, la fortuna demuestra una y otra vez que no hay nada que hacer si se la ignora. Golf se encuentra también en el paquete Gnome-games, la versión que aquí se presenta es más limitada en sus opciones que la de Gnome, pero se puede probar.

Penguin Golf está integrado dentro del paquete de juegos Ace of Penguins, que incluye: *freecell, golf, mastermind, merlin, minesweeper, pegged, solitaire, canfield, taipei* (¡con editor!), *y thornq*.

Útil para...

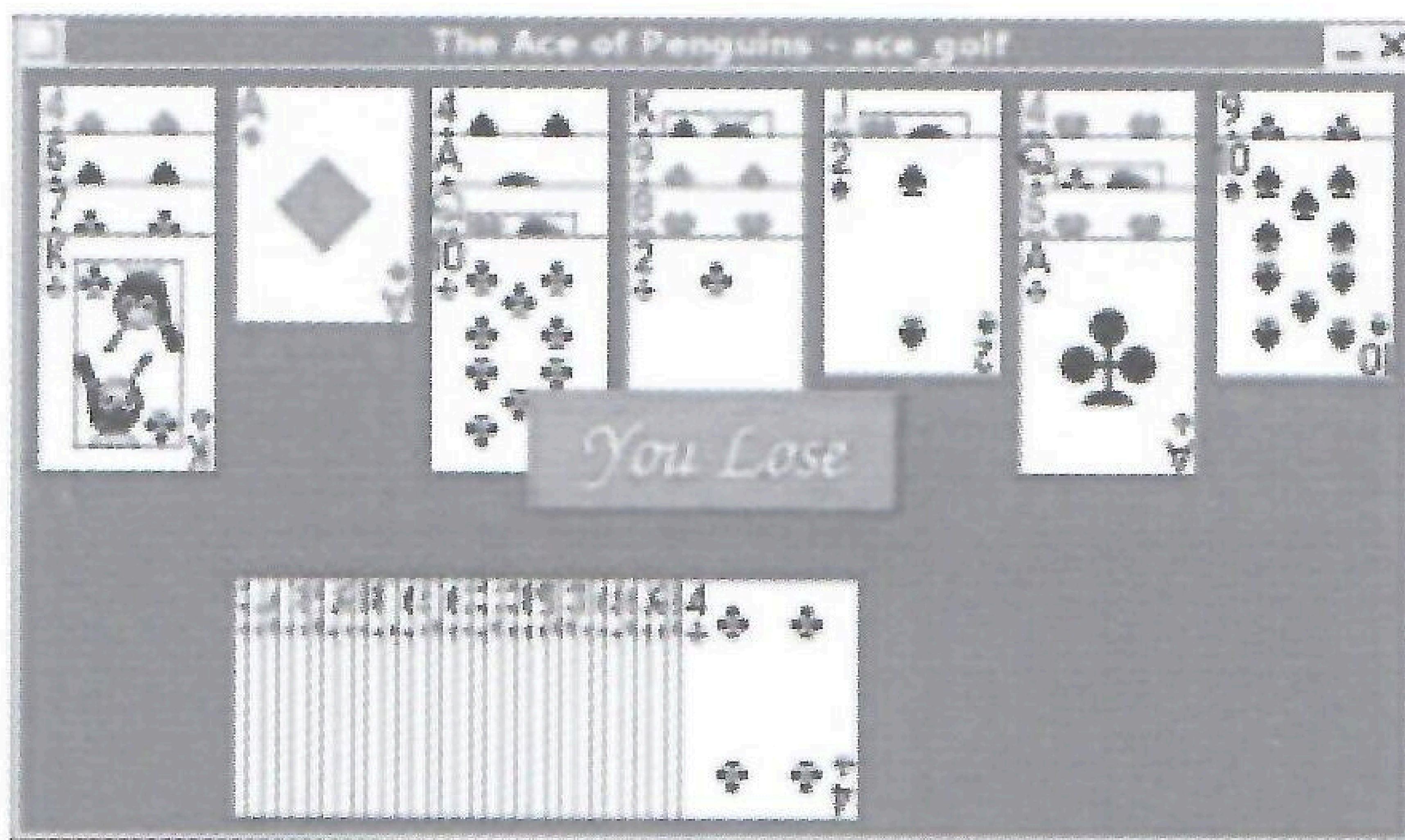
Entretener la mente sin suponer grandes esfuerzos, es un *Solitario* más, aunque en este caso el jugador tiene poco margen para operar con astucia. Está bien para los que crean que resuelven todos los solitarios sin esforzarse.



Primeros Pasos...

Ni menús ni configuración posible, sólo se observa de vez en cuando, a modo de ayuda, una punta de flecha bajo un montón, dando la pista de que hay algo por ahí que quizás pueda hacerse...

Golf tiene 7 montones de cartas vistas y una única pila de fundación en la que si existe una carta n sólo puede agregarse la *n+1* ó *n-1* de cualquier palo. No hay segundo descarte. No hay reservas. No se pueden tocar las escaleras, sólo para agregar a la pila. No es extraño terminar con el mensaje:



En GNULinEx, entrar por *Inicio/Ejecutar una Aplicación/ace_golf*

Personalizar

Sin opciones.

Características Técnicas

Gráficos

Un nivel 2D muy sencillo.

Sonido

Sin sonido.

Jugabilidad

Muy fácil, demasiado fácil: las opciones del jugador son menos de las habituales en un solitario.

Duración

Como en todos los solitarios el jugador sabe que lo dejará cuando quiera.

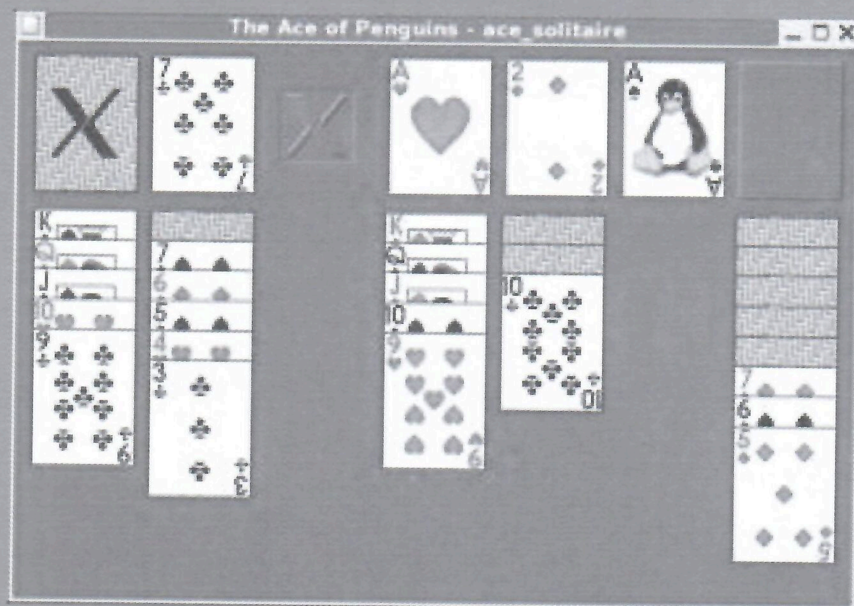
Valoración

Penguin Golf, es un tipo de solitario incómodo, interesante para utilizar con los demasiado aficionados, es frecuente oir un furioso *"así es imposible"*...

DESARROLLADO POR:

Autor: D.J. Delorie.
Penguin Golf está integrado dentro del paquete de juegos Ace of Penguins.
Correo: djgpp@delorie.com
URL: http://www.delorie.com/ http://freshmeat.net/projects/theaceofpenguins/
http://www.solitairecentral.com/games/delorie.html

Penguin Solitaire



Integrado dentro del paquete de juegos Ace of Penguins, que incorpora 10 juegos diferentes. Solitaire presenta la más habitual de sus variantes, la existente en win2...

Penguin Solitaire de Ace of Penguins es un tanto austero, pero eficaz. Es posible crear un Lanzador ejecutando *ace_solitaire* presente en *usr/games.*

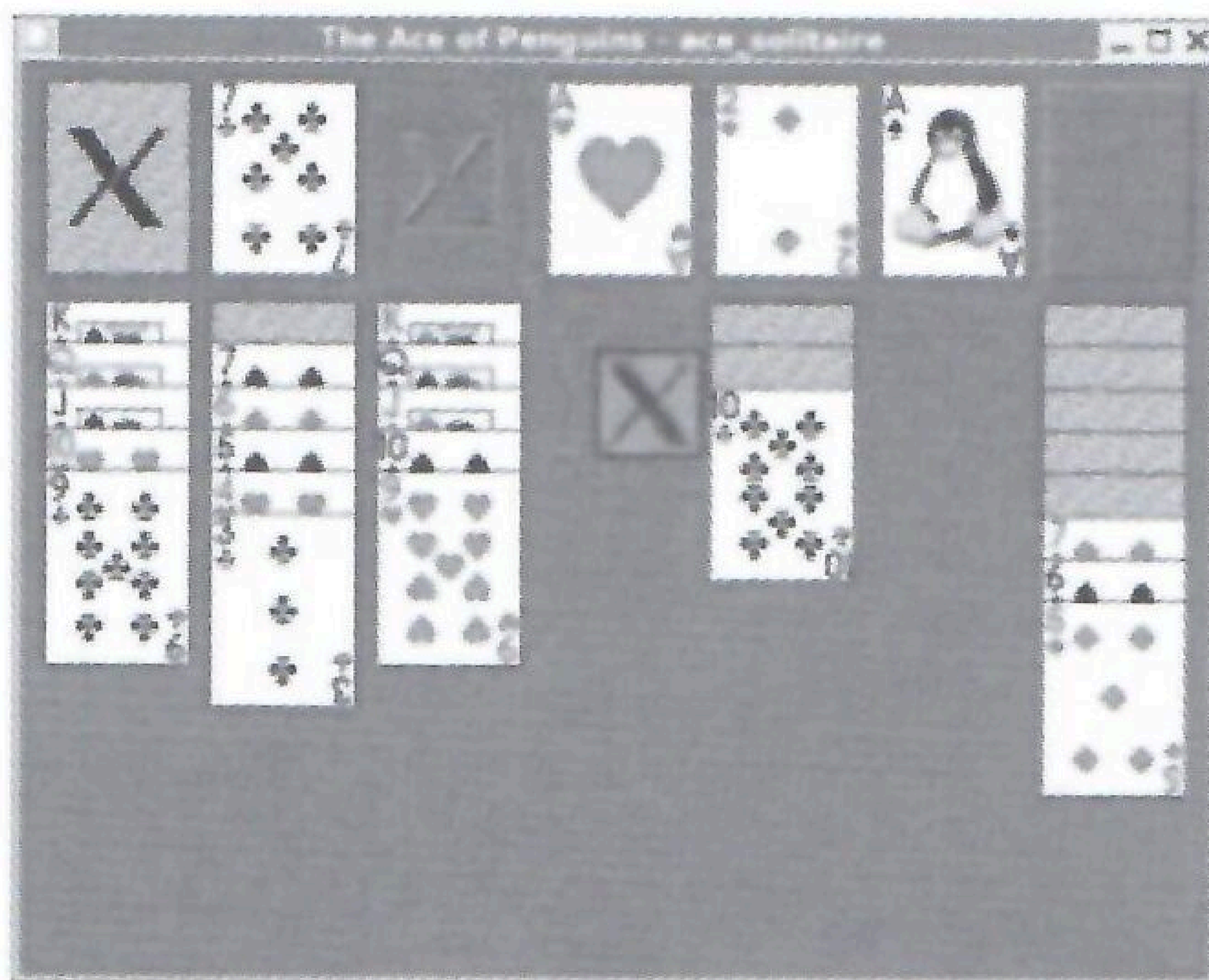
Útil para...

Siendo el más clásico de los solitarios, no tiene grandes dificultades en adherirse al cerebro del jugador y entretenerle hasta hacerle llegar tarde a la cita.



Primeros Pasos...

No hay opciones de menú ni configuración posible, sencillamente avisa cuando la jugada que se pretende es incorrecta:



Solitaire tiene 4 pilas de fundación vacías, 7 montones de una carta vista y sin reservas. Sólo se pueden hacer escaleras de distinto color. Sobre las pilas de fundación se empieza poniendo el As.

En GNULinEx, entrar por *Inicio/Ejecutar una Aplicación/ace_solitaire*

Características Técnicas

Gráficos

Un nivel 2D muy sencillo, Puede ocupar la pantalla completa.

Sonido

Sin sonido.

Jugabilidad

No hay ayuda, ni opciones configurables, o sabes jugar a este solitario o aprendes. No hay problema porque todo el mundo sabe. Avisa si la jugada es incorrecta.

Duración

Muy variable, justo un poco más del tiempo que le quiera dedicar el jugador.

Personalizar

No se puede.

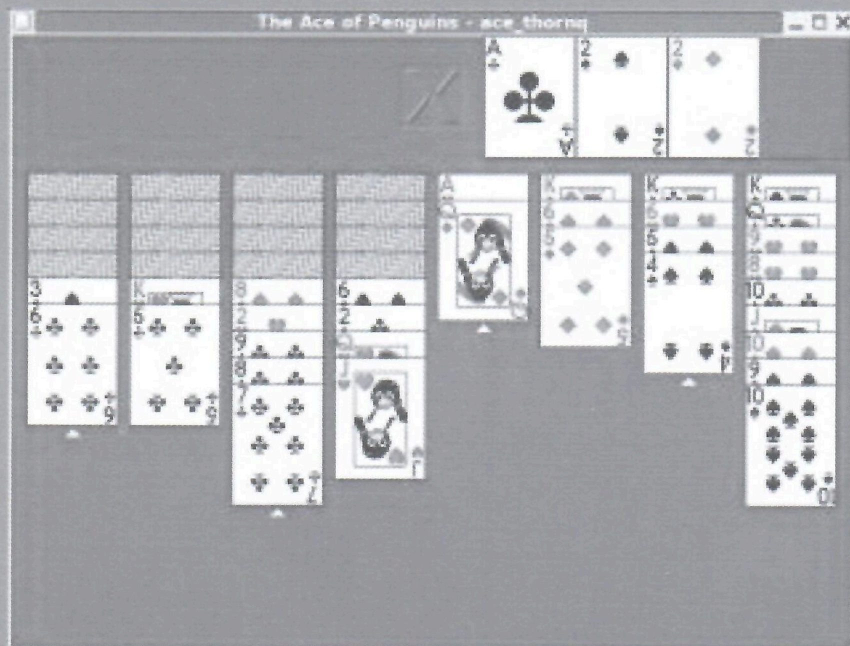
Valoración

Penguin Solitaire es, de los distintos tipos de solitarios, de los más fáciles de resolver. Nunca defrauda.

DESARROLLADO POR:

Autor: D.J. Delorie.
Penguin Golf está integrado dentro del paquete de juegos Ace of Penguins.
Correo: djgpp@delorie.com
URL: http://www.delorie.com/ http://freshmeat.net/projects/theaceofpenguins/
http://www.solitairecentral.com/games/delorie.html

Penguin Thornq



Integrado dentro del paquete de juegos Ace of Penguins, que incorpora 10 juegos diferentes. Thornq es un tipo de solitario un tanto singular y bastante entretenido, de los que dan grandes ilusiones... Penguin Thornq de Ace of Penguins sólo se encuentra aquí.

Es posible crear un Lanzador ejecutando *ace_thornq* presente en *usr/games*.

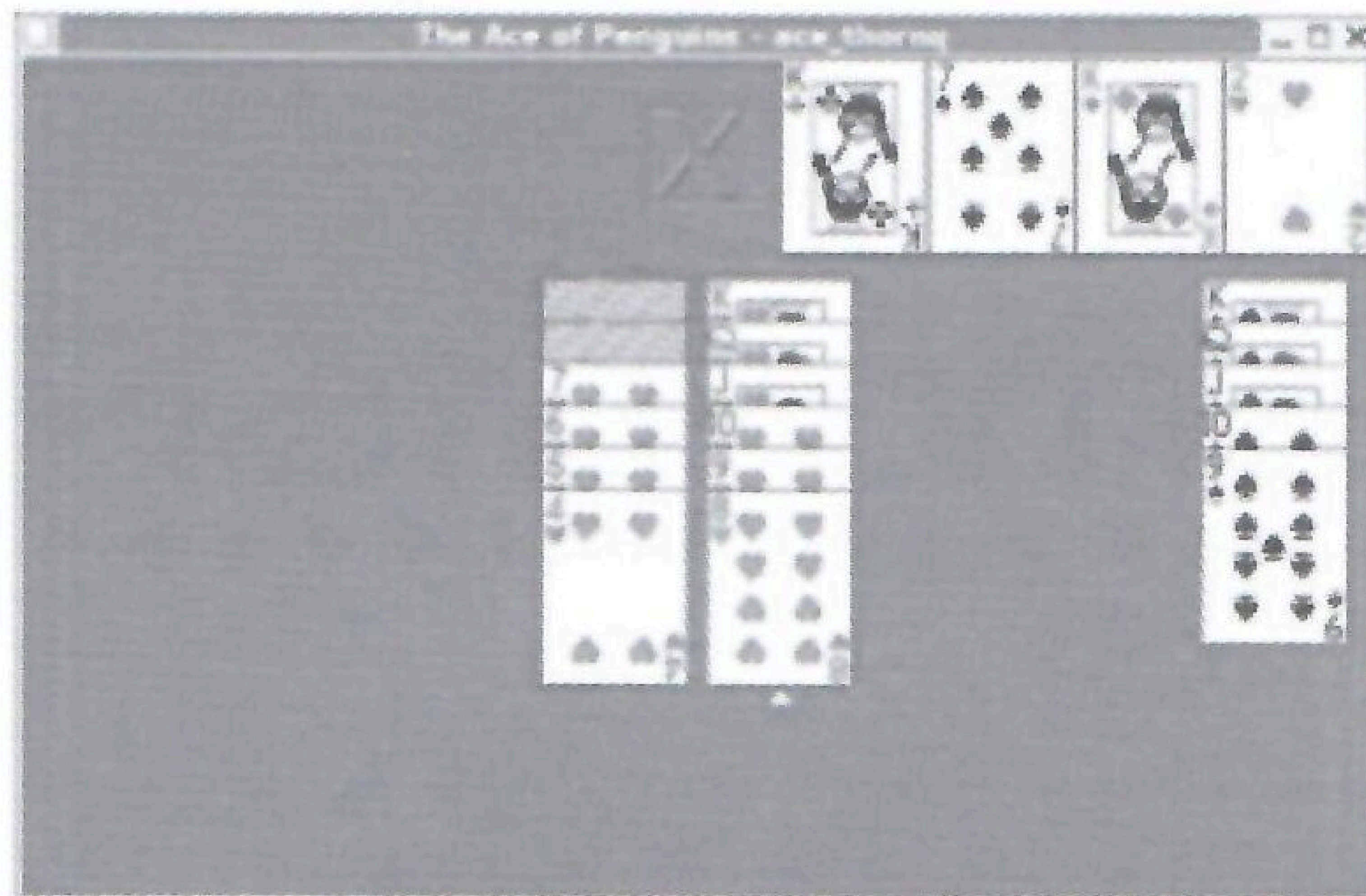
Útil para...

Lo mismo que el resto de los muchos tipos de solitarios que existen: entretenimiento...



Primeros Pasos...

No existen menús ni configuración posible, una punta de flecha bajo un montón da la pista de que hay algo por ahí que puede colocarse en él:



Thornq tiene 4 pilas de fundación vacías, 4 montones de cartas vistas y 4 con la mitad de ellas ocultas. No hay reservas. Sólo se pueden hacer escaleras del mismo color. Sobre las pilas de fundación se empieza poniendo el As.

En GNULinex, entrar por *Inicio/Ejecutar una Aplicación/ace_thornq*

Características Técnicas

Gráficos

Un nivel 2D muy sencillo; puede ocupar la pantalla completa.

Sonido

Sin sonido.

Jugabilidad

Lleva unos minutos hacerse con él, pero no muchos. La posibilidad de atender a las pequeñas pistas es interesante, el jugador puede ignorarlas con facilidad...

Duración

Desde un ratino hasta toda una tarde... como en todos los solitarios el jugador sabe que lo va a cortar cuando quiera.

Personalizar

No existe opción.

Valoración

Penguin Thornq, sin ser algo muy novedoso, es un tipo de solitario infrecuente, lo que le da un punto de novedoso, aunque pareciera que ya se han inventado todos los posibles.

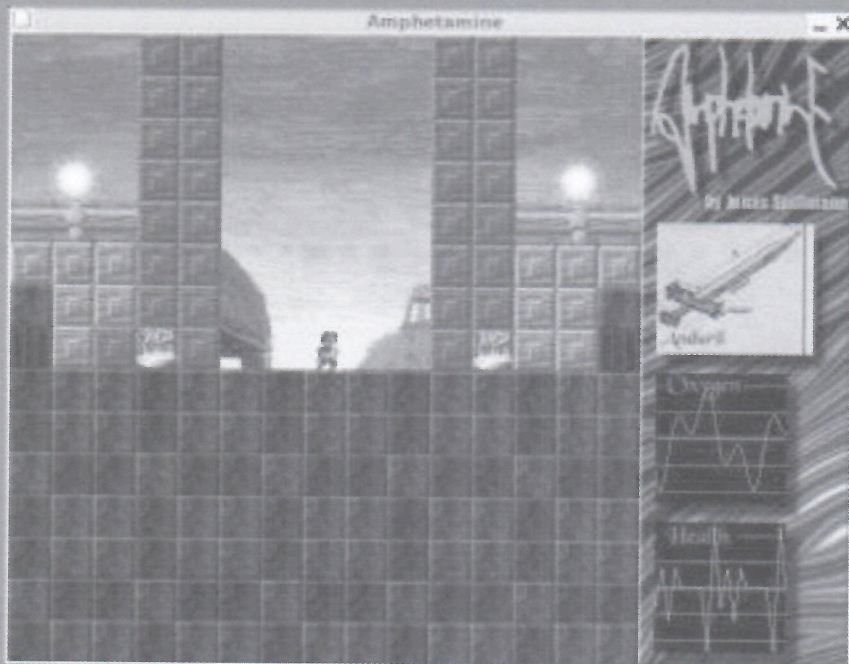
DESARROLLADO POR:

Autor: Martin Thornquist. Penguin Thornq está integrado dentro del paquete de juegos Ace of Penguins, desarrollado por Martin Delorie.
Correo: martint@ifi.uio.no
URL: http://www.delorie.com/ http://freshmeat.net/projects/theaceofpenguins/
http://www.solitairecentral.com/games/delorie.html

Plataformas



Amphetamine



Acción en 2D, como siempre saltando y corriendo, un laberinto de túneles de donde el guerrero intenta salir por cualquier medio en un ambiente de luces coloreadas, niebla, etc. Se enfrenta a 11 niveles repletos de monstruos, y para ello deberá hacer un uso continuado de sus armas mágicas.

Existes tortugas gigantes y otros extraños animales que le atacan en cuanto le ven. Nuestro héroe va consiguiendo municiones para sus armas buscándolas dificultosamente. También dispone de un arma que no precisa munición. El recorrido se vuelve cada vez más difícil debido a que diferentes mecanismos luminosos impiden ver el camino.

El paquete *Power Tools* de *Red Hat* lo incluye.



Útil para...

Como típico juego de plataforma su utilidad es escasa, mantiene al jugador aislado de los demás y le introduce en un mundo en el que la vida es defensa y ataque. No es un juego violento, todos los usuarios lo encuentran más parecido a un entretenido y largo recorrido.

Primeros Pasos...

¡No hay más opción que lanzarse a la aventura y cuidar la salud!. Los controles son:

⇦ ⇨	mover
Ctrl izquierda	disparar
Barra espaciadora	saltar
Tab+acción	(presionando botón)
ESC	menú
Alt+S	pantallazos

En GNULinEX se entra por *Menú Debian/Juegos/Arcade*.

Personalización

No hay opciones.

Valoración

La superación de los diferentes niveles mantiene enganchado al jugador, el guerrero parece no tener prisa por llegar a ninguna parte: el motivo no importa.

Características Técnicas

Gráficos

Sus efectos visuales están bastante logrados, el entorno acaba envolviendo al jugador en un ambiente en el que podría acostumbrase a no echar de menos el sol.

Sonido

Sin sonido.

Jugabilidad

El manejo por teclado es el habitual, no hay dificultades para hacerse con el control de los recursos.

Duración

Muchos niveles, no es fácil encontrar a alguien que lo haya terminado.

DESARROLLADO POR:

Autor: Jonas Spillmann creó la versión win2,
la versión Unix es mantenida por Lukas Loehrer.
Correo: mail@jonasspillmann.ch ó jsp@student.ethz.ch, loehrerl@bigfoot.com
URL: http://n.ethz.ch/student/loehrerl/index.html
http://www.linuxsoft.cz/en/sw_detail.php?id_item=788
http://linux.bankhacker.com/software/Amphetamine/

Ceferino Hazaña



Un gaucho argentino descansaba en su granja cuando unos alienígenas raptan a su única vaca. Superando el miedo y armado de un cuchillo se lanza a un rescate donde tiene que luchar... Para defenderse de las bolas extraterrestres D. Ceferino además sólo sabe lanzar el cuchillo hacia arriba. Para empeorar las cosas, tras la destrucción de un extraterrestre de gran tamaño surgen dos a partir de sus restos. Las escaleras conectan hasta 30 diferentes plataformas que hacen que nuestro héroe suba y baje incansablemente.

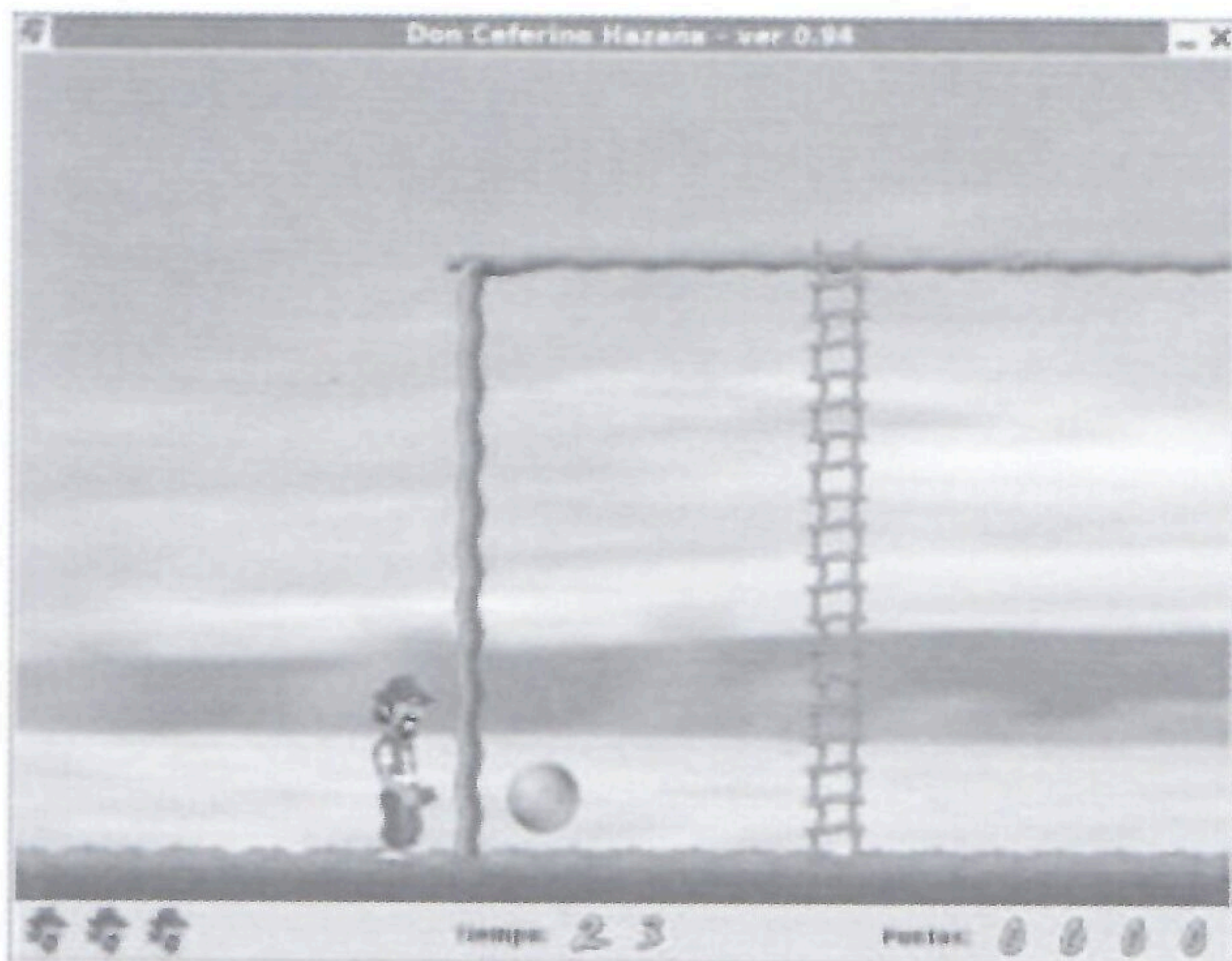


Útil para...

Mantiene al jugador realmente enganchado, ¡la única vaca que tenía nuestro granjero raptada! Su agradable ambiente permite relajarse al jugador, es un juego más de avanzar, saltar y romper, pero por una buena causa y en un ambiente muy ecológico.

Primeros Pasos...

Don Ceferino se desplaza por todos lados con las flechas, *Z* permite una hábil esquiva y *X* lanza su temible y única arma.



En GNULinEx se entra por *Incio/Ejecutar un Programa*, teclear *ceferino*.

Personalizar

No hay más opciones que mostrar la mejor puntuación.

Valoración

Bastante entretenido, permite pasar largos ratos destrozando bolas y subiendo y bajando escaleras con destreza.

Características Técnicas

Gráficos

Más que buena la calidad gráfica del juego y muy acertada la caracterización de todos los participantes, se respira un aire campestre que anula totalmente cualquier componente agresiva. Los alienígenas se presentan como bolas de apariencia realmente inofensiva, pero... a destacar la presentación.

Sonido

Sin resultar precisamente rústicos, el juego dispone de una colección de sonidos básicos que se ejecutan en determinadas y previsibles circunstancias del juego.

Jugabilidad

Conocidas las escasas opciones de teclado, Ceferino puede mostrarse como un gaucho verdaderamente en forma.

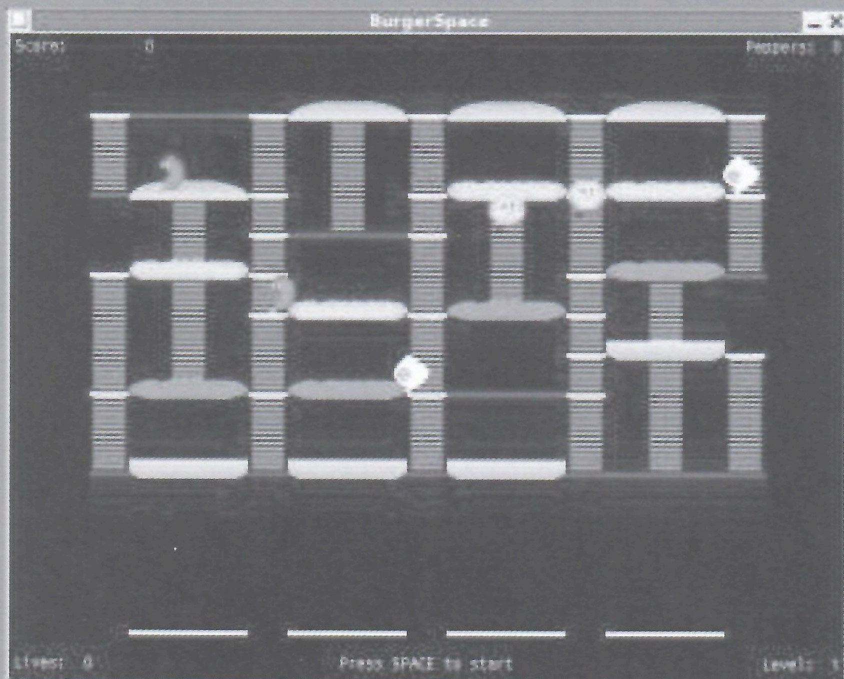
Duración

Muchos niveles, pero el jugador es el primero en no tener prisa por terminar.

DESARROLLADO POR:

Autor: Hugo Ruscitti / Walter Velázquez. Correo: hugoruscitti@yahoo.com.ar / wgv_tattoo@yahoo.com.ar
URL: http://www.losersjuegos.com.ar/ http://freshmeat.net/projects/ceferino/ http://savannah.nongnu.org/projects/ceferino/

Burgerspace



Nuestro protagonista es un cocinero especialista en hamburguesas, su misión es preparar 4 hamburguesas a base de pan, carne y lechuga y con la mayor rapidez posible, porque ingredientes indeseables como tomate, pepinillo y huevos fritos intentan impedírselo.

Para conseguirlo debe de ir pisando repetidamente los componentes para hacerlos descender a su lugar a la vez que se va defendiendo con pimienta como arma arrojadiza. Es un clon de *BurgerTime*.

Útil para...

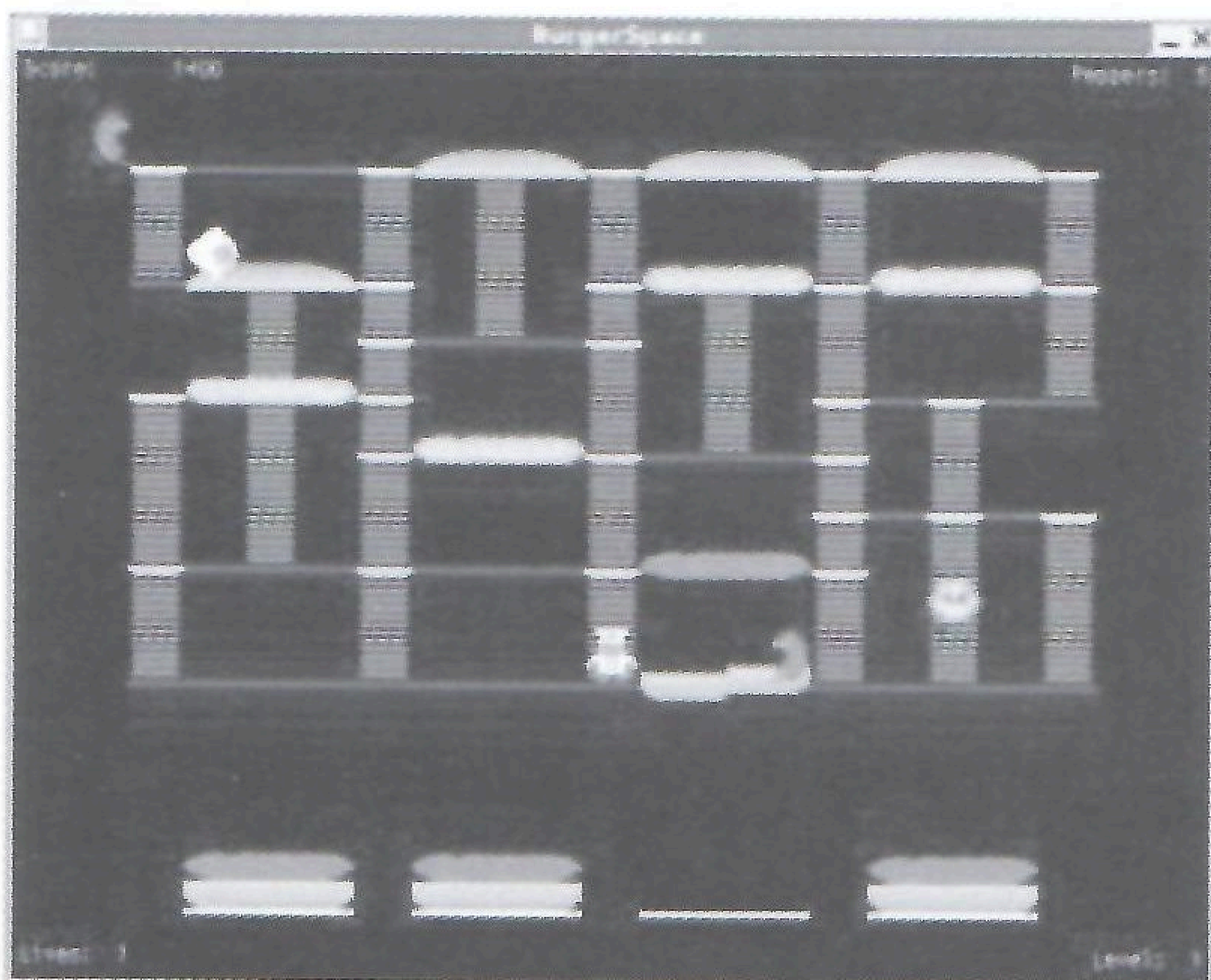
Desarrollar las relaciones direccionales en el plano, entre 5 y 10 años. Tiene niveles y puntuación, lo que de alguna manera obliga a mantener un nivel de estrategia básico.



Primeros Pasos...

Se entra en el juego con barra espaciadora y a preparar las hamburguesas.

Mientras las elabora, pepinillos, huevos y perritos calientes se lo intentan impedir. Estos enemigos pueden ser neutralizados de diversas maneras, en cualquier caso una y otra vez se reproducen. Además de su astucia, la única arma de la que dispone el cocinero es la pimienta paralizadora, disponiendo siempre de cantidades limitadas. Existe la posibilidad de aprovisionarse cuando aparecen ingredientes como café, patatas fritas o helados.



En GNULinEx se entra por *Menú Debian/Juegos/Arcade*

Personalizar

No hay opciones configurables.

Características Técnicas

Gráficos

Con una estética muy simple, de colores planos, el niño juega absolutamente ajeno a ese ambiente minimalista.

Sonido

Sin sonido.

Jugabilidad

Pese a no tener ningún tipo de indicaciones, el manejo es adquirido a los pocos minutos, por lo que el usuario se encuentra cómodo en ese entorno culinario tan inusual.

Duración

Se trata de un juego de niveles, es posible echar largos ratos, la progresión es lenta aunque gradual.

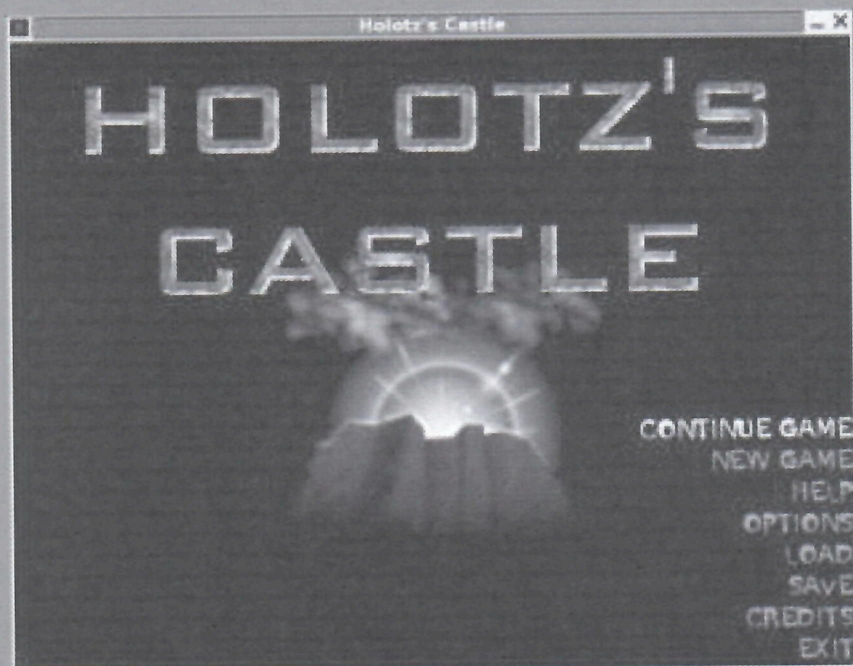
Valoración

Un juego más de plataforma donde la superación de las dificultades va logrando avanzar en esos caminos que, aunque no llevan a ninguna parte, transmiten al jugador sensación de alcanzar logros, aunque sea pimienta.

DESARROLLADO POR:

Autor: Karl Bartel y Lion Kimbro.
Correo: karl@gmx.net y SnowLion@sprynet.com
URL: http://www.linux-games.com

Holotz Castle



Un gran misterio se oculta tras las paredes de El Castillo de Holotz. ¿Serás capaz de ayudar a Ybelle y a Ludar a escapar con vida?. Aunque ciertamente es un castillo tan interesante que ¡para qué escapar!

Útil para...

Juego de plataforma al antiguo estilo; en algún caso puedes perder la paciencia, pero se trataba de entrenarla, ¿no?

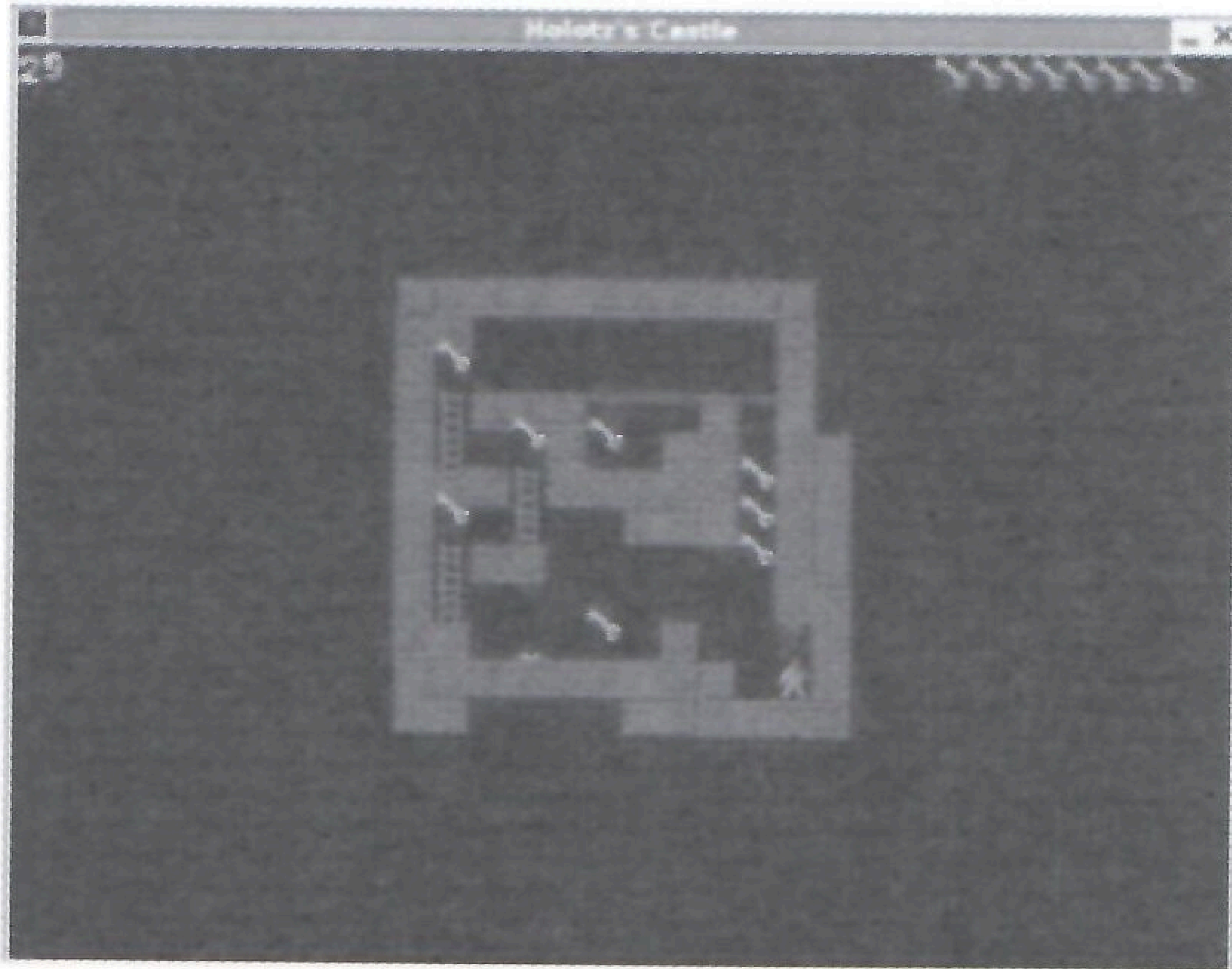
Primeros Pasos...

El menú inicial incorpora: *Continuar, Nuevo, Ayuda, Opciones, Cargar, Guardar, Créditos* y *Salir*. En este menú se navega sin ratón.



Ybelle (de color lila) y *Ludar* (de color blanco) son toda una pareja. El juego parece no mostrar grandes dificultades, pero instalando todos los niveles aquello se empieza a complicar apreciablemente. Ciertamente tiene su parte estratégica, el contador de tiempo puede hacer perder los estribos, modificar estrategias...

Cuidado con el nivel 22.



En GNULinEX se entra por Inicio/Ejecutar un Programa, teclear holotz-castle.

Características Técnicas

Gráficos

Los personajes tienen unos movimientos realmente curiosos, los ambientes son agradables, aunque algo se percibe en el diseño como poco.

Sonido

Significativamente agradable, dinámica,... engancha a todo el mundo.

Jugabilidad

Bastante fácil, pero eso no quiere decir que salgas del castillo así como así.

Duración

Muchos niveles, algunos muy trabajados, la opción de salvar el juego es imprescindible.

Personalizar

El menú inicial en Opciones:

- *Video:* con opciones que afectan al tamaño, resolución, valores por defecto...
- *Sonido* sí o no.
- *Dificultad* tres niveles.
- *Idioma* es posible seleccionar entre 5 idiomas.

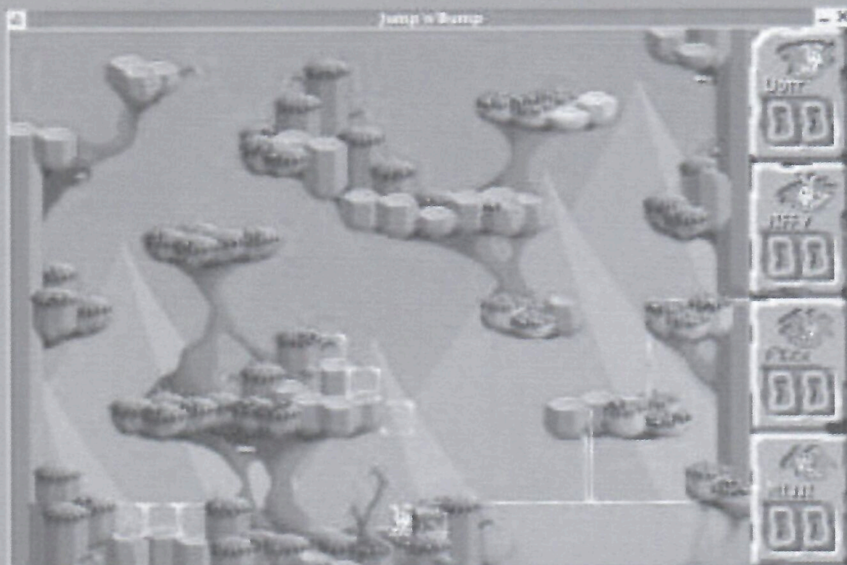
Valoración

La necesaria destreza que te permite evolucionar por el castillo absorbe buena parte del cerebro del jugador, para cuando se dé cuenta será siempre un poco tarde.

DESARROLLADO POR:

Autor: Juan Carlos Seijo Pére. Correo: jacob@mainreactor.net
URL: http://www.mainreactor.net/es/index_es.html
http://abrick.sourceforge.net/holotz.html
http://happypenguin.org/show?Holotz's%20Castle&start=10

Jump'n'bump



Realmente multiplataforma y para un máximo de 4 jugadores/conejos (y un mínimo de 2, no se juega contra la máquina en ningún caso). Algo hace que estos conejillos que se mueven en distintos ambientes (no menos de 15) encuentren divertido pisarse mutuamente e ir sumando puntuación con ello. Se puede configurar una visión más o menos gore del "pisotón". Entre 5 y 15 años resulta bastante adictivo. Supuestamente funciona en red.

Desde la página web del programa se pueden descargar nuevos mapas para el juego.

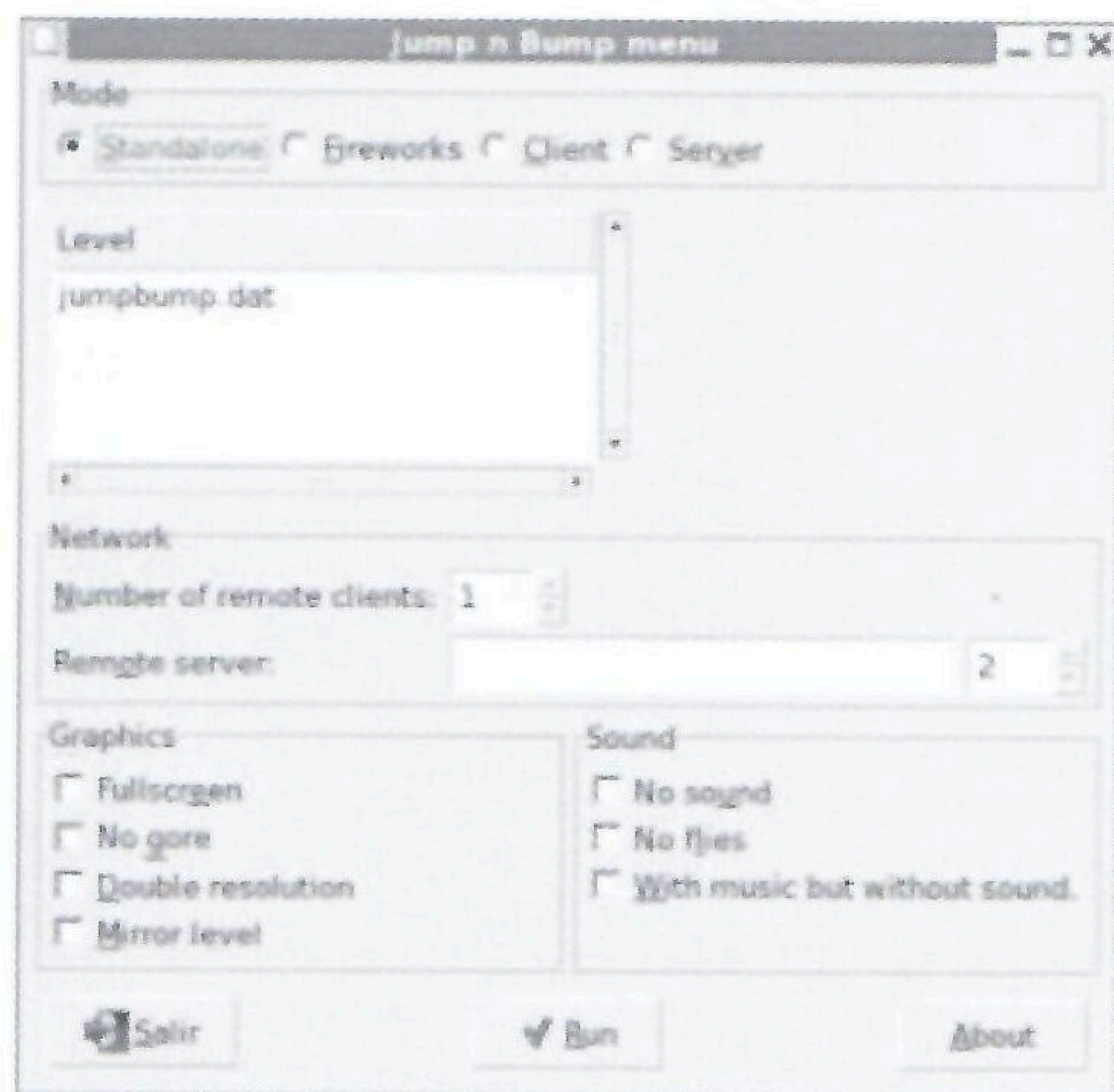
Útil para...

Arriba, abajo, izquierda y derecha, pero con cierto cálculo de las distancias y de los tiempos, recuerda a las habilidades requeridas para pasar ciertas pruebas del carnet de conducir. Los diferentes niveles de dificultad son todo un reto. Es una herramienta más para tener a niños relacionándose entre sí, aunque sea compitiendo.



Primeros Pasos...

Se entra en el juego con un menú previo:



Los jugadores son:

- *Jiffy*, juega con las flechas,
- *Fizz* con las teclas *j, i, l,*
- *Dott* con *a, w, d;* y
- *Mijji* con *4, 8, 6.*

En diferentes ambientes los conejos van evolucionando dando botes y sumando puntos incansablemente. Ciertos lugares son más protegidos que otros... Y, ¡a sumar puntos!

En GNULinEx se entra por *Menú Debian/Juegos/Arcade*. Salir con *Esc*.

Personalizar

Como se ve en la imagen superior, en el inicio se eligen características como si es un uso en red o en monopuesto, datos sobre la red si se trata de ello, tamaño de la pantalla, resolución...y si se quiere el sonido y la música y la ¡presencia de las moscas!.

Características Técnicas

Gráficos

Al disponer de tantos niveles la diversidad ambiental está garantizada, eso enriquece una información visual que por otra parte es bastante correcta sin resultar impactante.

Sonido

Sin sonido.

Jugabilidad

Tremendamente sencillo, en cualquier caso no parece que la escasez de medios achante a los jugadores, juegan incansablemente (también en su versión gore).

Duración

Se trata de un juego de niveles, aunque básicamente repite siempre los mismos métodos. Los menores pueden echar aquí largos ratos.

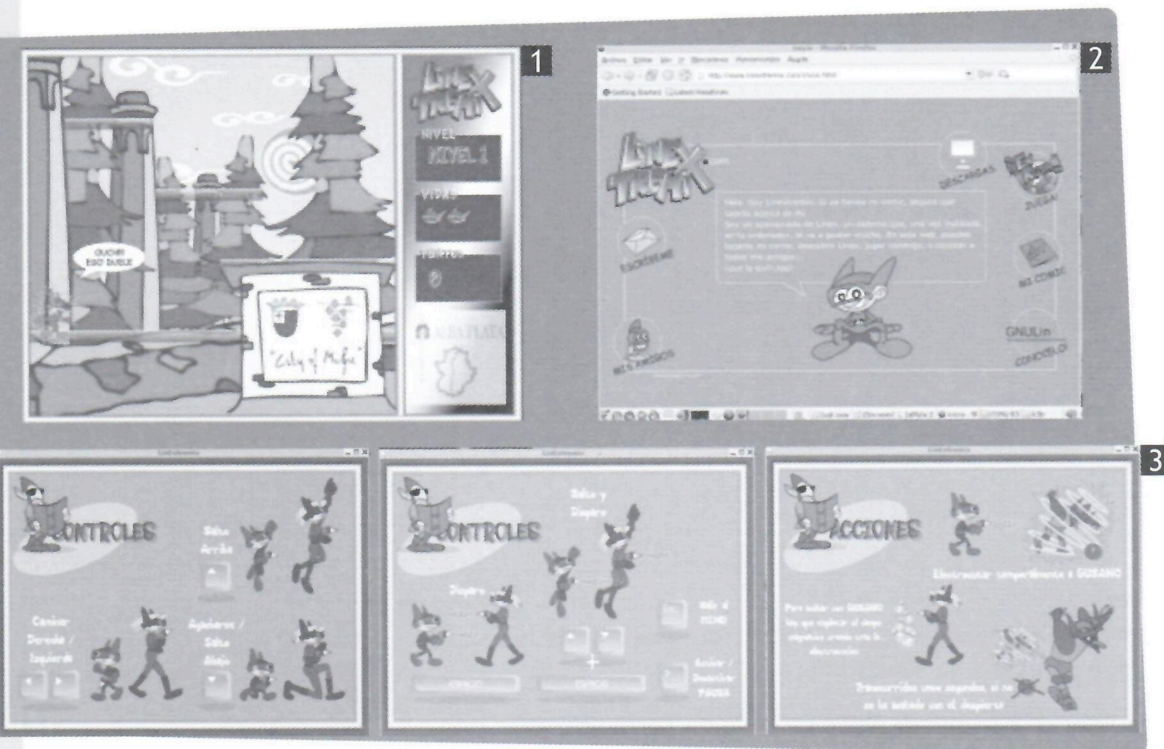
Valoración

En este juego de plataforma la superación de las dificultades es más sustituida por el deseo de sumar puntos venciendo a los demás por habilidad. A lo largo del juego no hay realmente grandes sorpresas, sólo la posibilidad de continuar.

DESARROLLADO POR:

Autor: http://www.icculus.org/jumpnbump/
Correo: gurkan@linuks.mine.nu?subject=jumpnbump
URL: http://jumpbump.mine.nu/

Linextremix



1 Linextremix, un personaje de aires espaciales, lucha por ganar el corazón de su heroína recorriendo la Ruta de la Plata en diferentes etapas y resolviendo en cada localidad unas pruebas interactivas. Jugar con Archy, Brasero, Mega,Tex, Dat y el malísimo Gusano resulta entretenido. El recorrido, dividido en 3 tramos marcados con banderas, tiene 6 localidades de la Ruta en cada tramo. Después de superar una localidad un mapa muestra la Ruta recorrida. Es posible cerrar la sesión y guardar el camino recorrido. Existen vídeos de juegos tradicionales en Extremadura, narraciones de cuentos, etc.

Orientado a niños de 3 a 5 años.

Útil para...

Se trata de una aplicación con diferentes tipos de uso, es posible dejar que el usuario se convierta en un peregrino de la Ruta, laborioso buscador de emociones y conocimientos...pero también es posible un uso mucho más dirigido por parte de docentes, como dicen sus autores:



...Presentamos diariamente los contenidos de la unidad, narramos el cuento popular relacionado con la misma, estableciendo diálogos e interrelaciones con los contenidos de las demás áreas curriculares. y ayudando a reflexionar sobre lo relatado.

Luego, memorizamos el cuento, por fragmentos; recreamos el cuento con variaciones fónicas, semánticas, cambiamos el final, etc.; dramatizamos el texto para desarrollar la expresión corporal, y realizamos trabajos escritos (fichas) sobre la comprensión del relato... En lo referente a la psicomotricidad, trabajamos los juegos populares extremeños, dándoles una aplicación didáctica. Así, por ejemplo, podemos jugar al "pañuelo" para reforzar la numeración, o a "la gallina ciega", para fomentar la organización espacial...

Más información en www.juanvazquez.tk. Existe la web: http://www.linextremix.com 2

Primeros Pasos...

Después de acceder a la portada, es preciso leer primero las tres hojas de instrucciones que se pasan con barra espaciadora 3. Cuando el usuario supera las pruebas interactivas correspondientes a cada localidad, aparece una visualización del recorrido realizado por nuestro héroe. Una contraseña de origen gastronómico permite salir del juego sin perder el camino hecho.

En GNULinEx se entra por *Menú Debian/Juegos/Arcade*.

Personalizar

Inicialmente se accede a un menú de configuración, donde se definen el jugador, nivel de dificultad, música y sonido...

Valoración

Resulta evidente su orientación pedagógica, tiene el mérito de que "aún así" los usuarios se pueden divertir. Un enseñante puede utilizar Linextremix como la puerta para múltiples actividades.

Características Técnicas

Gráficos

Los escenarios tienen una calidad gráfica evidente y presentan entornos agradables e incluso lindos para niños y niñas. La carga inicial del juego es deficiente.

Sonido

Configurable, aporta un ambiente acertado.

Jugabilidad

Imprescindible mirar las instrucciones, una vez hecho esto... bien sencillo.

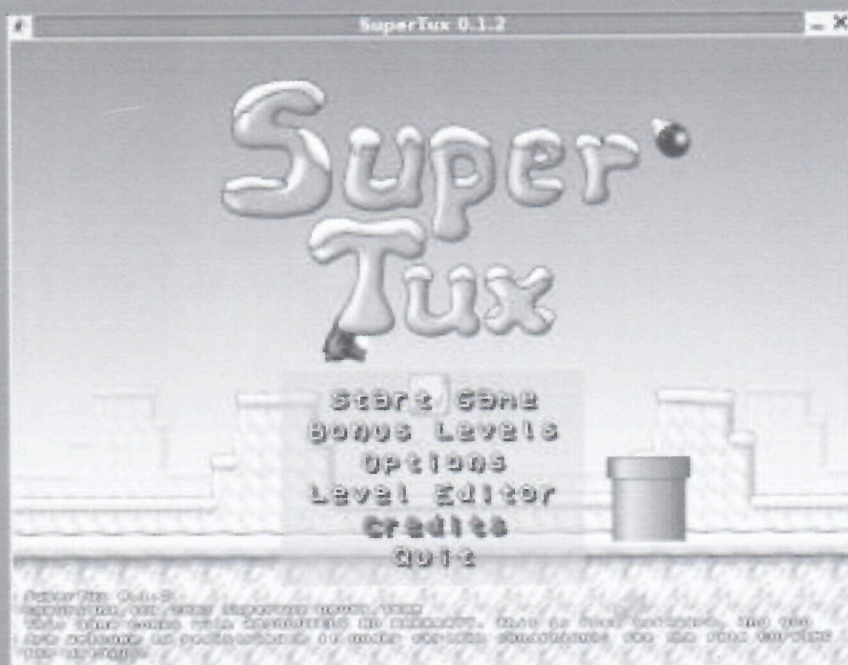
Duración

Imposible de definir, en manos de un docente puede ser una herramienta de larga duración, en manos de un usuario en solitario se comporta como un juego más de duración intermedia.

DESARROLLADO POR:

Autor: Mª Carmen García, Mª Paz Sánchez, Raúl Cerrato y Telesforo Guerra.
Correo: tgum0000@encina.pntic.mec.es
URL: http://www.linextremix.com/
http://cpjuanvazquez.juntaextremadura.net/pueris3a5/index.htm.HTM

Supertux



Juego muy similar al clásico Super Mario Bros, todo el día corriendo y saltando. Tux el pingüino es la estrella. Su misión es rescatar a su novia Penny, capturada por Nolok, al que persigue a lo largo de un frío mundo y disponiendo para ello de diversas habilidades. La versión Milestone1 tiene 9 enemigos, 26 niveles, se juega por joystick o por teclado...

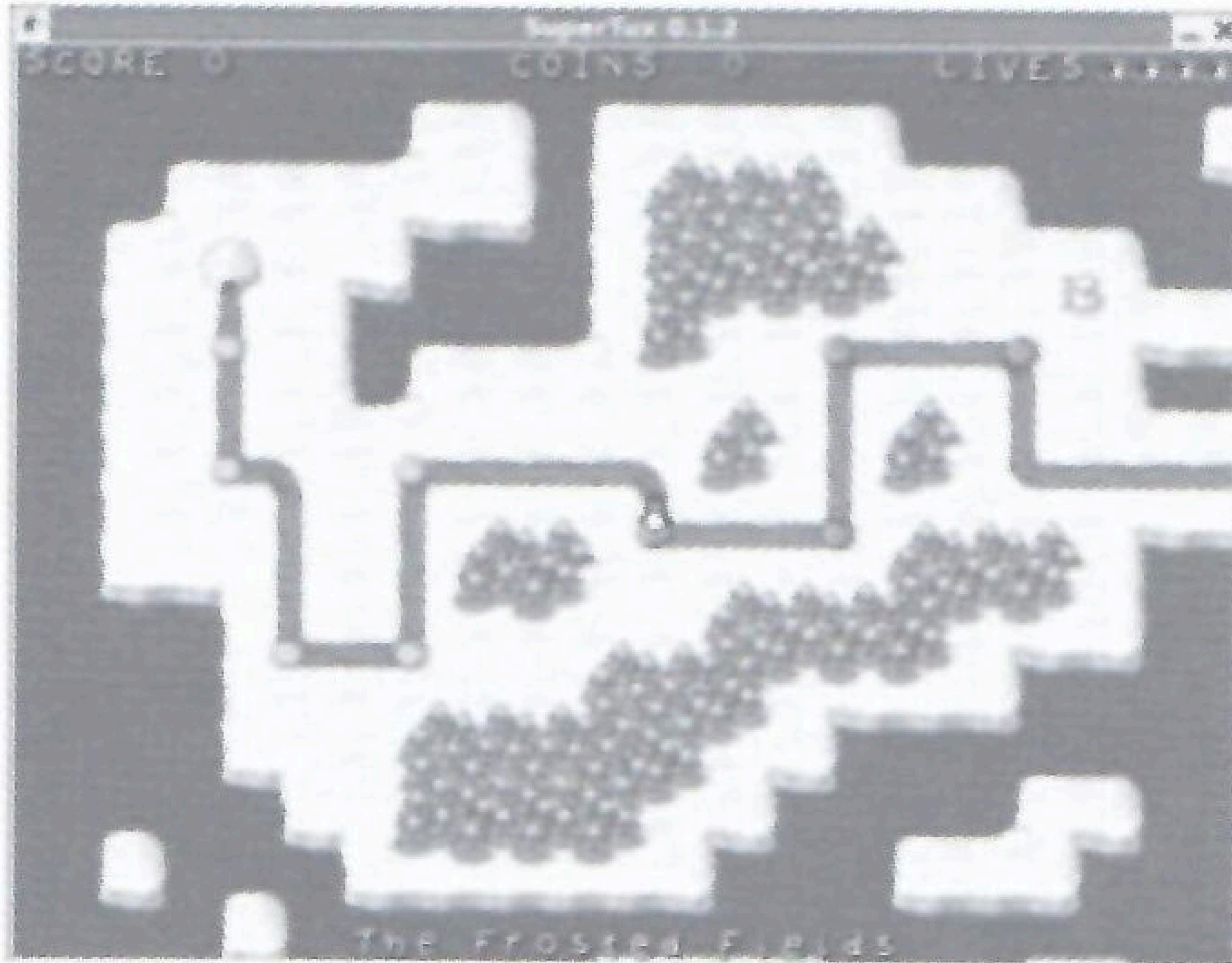
Útil para...

Trabajar la perseverancia: las dificultades con las que se encuentra Tux son pertinaces, bolas de nieve, piedras de hielo que hay que esquivar, bombas andantes... y numerosos niveles!, se hace imprescindible manejar con habilidad los movimientos de Tux. Incluso menores de 5 años manipulan este juego, poner el límite superior en 15 es un poco aventurado.



Primeros Pasos...

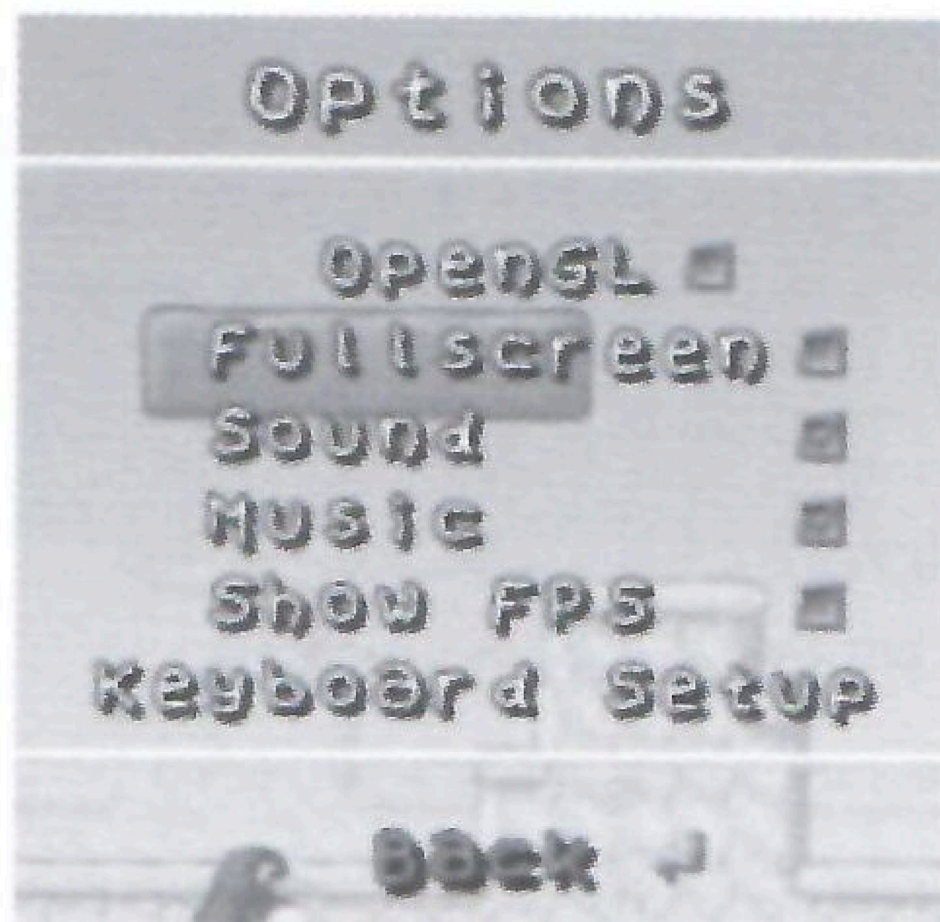
Mientras avanza deberá cuidar donde pisa, esquivar y moverse en definitiva con agilidad. Cada nuevo nivel supone un reto:

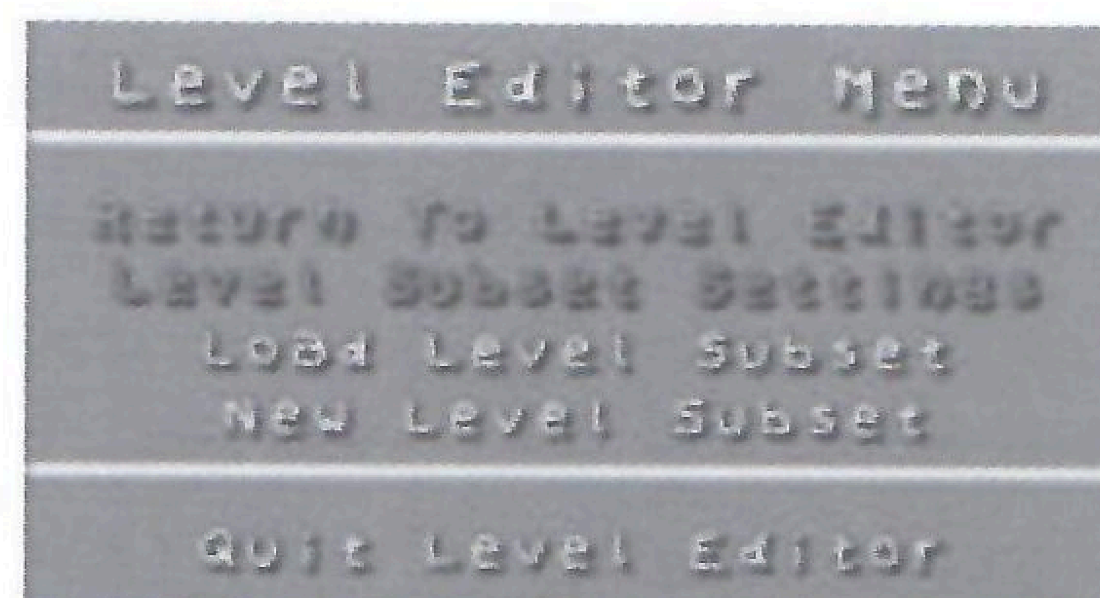


En GNULinEx se entra *Menú Debian/Juegos/Arcade*.

Personalizar

Inicialmente se accede a un menú de configuración, con opciones de configuración como:





Características Técnicas

Gráficos

Hay gran calidad en este trabajo, su permanente desarrollo y un buen trabajo de equipo...

Sonido

Configurable.

Jugabilidad

Las opciones son numerosas, frecuentemente los más pequeños no sacan toda su capacidad. Una vez manejada la configuración, nada detendrá a Tux.

Duración

En este juego de niveles Tux tiene cuatro vidas, en el peor caso el juego te volverá al inicio... y a intentarlo de nuevo.

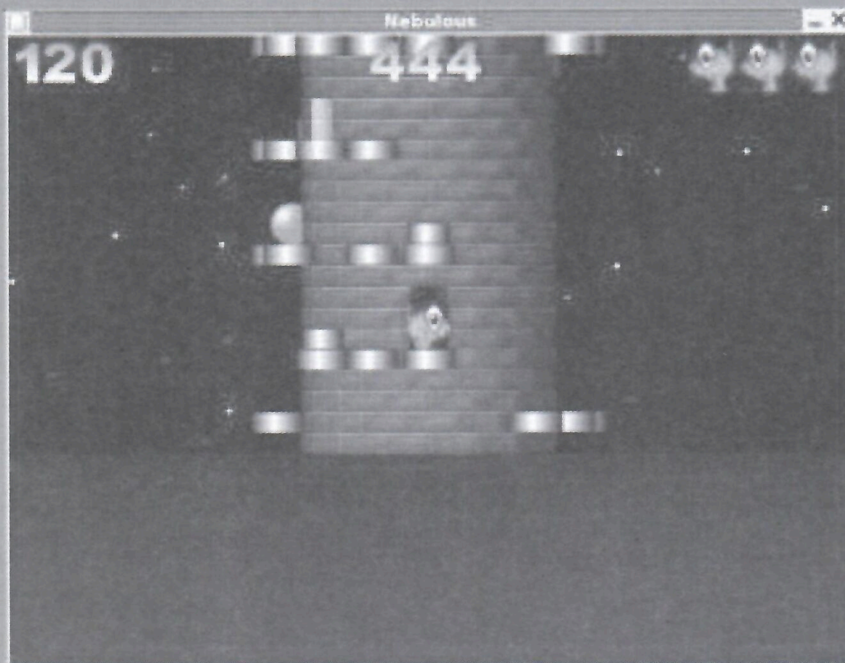
Valoración

Pocos saben el motivo del permanente esfuerzo del pingüino por superar las dificultades, pero realmente no es importante, poco a poco va progresando y el protagonista se hace enseguida entrañable.

DESARROLLADO POR:

Autor: Jefe de Proyecto Tobias (Tobgle) Glaesser, el autor original es Bill Kendrick
Correo: tobi.web@gmx.de / nbs@sonic.net
URL: http://www.newbreedsoftware.com/ http://super-tux.sourceforge.net/ http://supertux.berlios.de/
Existe una wiki: http://supertux.berlios.de/wiki/index.php/Main_Page

Toppler



Tower Toppler tiene como objeto conquistar la cima de cada una de las 8 de una colonia de torres existentes en el mar. A través de puertas, elevadores, escaleras... el protagonista va trepando encontrando en su camino todo tipo de obstáculos que intentarán volverle al mar, si quiere ascender deberá destruirlos o evitarlos. Es un juego bastante fuera de lo común y de gran jugabilidad.

Útil para...

Planificación de espacios y tiempos, es un ejercicio permanente de anticipación. Hay pocas oportunidades para esquivar las bolas, sólo con mucha táctica puedes conseguir que sean las bolas y no tú quien se dé el chapuzón, o entrar por la puerta adecuada en el momento oportuno.



Primeros Pasos...

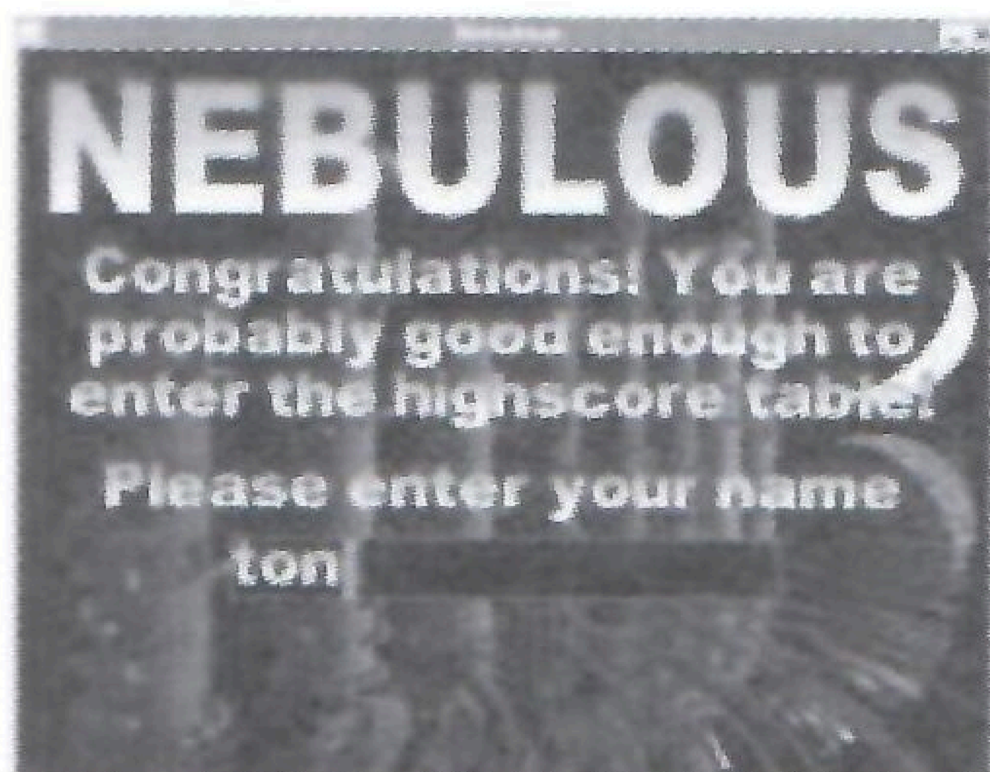
En ningún momento se ve una torre en su totalidad. Esto pone en dificultades al protagonista, en ocasiones no es fácil hacerse una idea de su posición real. La puerta importante se encuentra habitualmente bastante arriba. El jugador tiene numerosas cuestiones que atender, aunque el juego parece pasivo, como si sólo estuviera a la defensiva, la realidad es preocupante, sobre todo por ciertos objetos que vuelan horizontalmente que al menos tienen el detalle de anunciar su llegada.

Es un juego de anticipación: si no haces nada acabas en el agua, y si te mueves vas adoptando riesgos que sólo una adecuada capacidad de previsión podrá solucionar. Tiene la opción de disparar.

En GNULinEx se entra por *Menú Debian/Juegos/Arcade*.

Personalizar

Inicialmente se accede a un menú de configuración, donde se obtiene información relativa al jugador...:



Valoración

Es sencillo y efectivo, exigente y divertido. No es un juego de plataforma habitual, es muy probable que vuelvas a por él aunque sólo sea para averiguar lo que hay detrás de la próxima puerta.

Características Técnicas

Gráficos

La escena tal y como la percibe el jugador es agradable, es un trabajo de gran calidad que consigue agradar, pese al monstruo verde.

Sonido

Aporta un ambiente acertado, puede llegar el momento en que te sientas realmente rodeado de agua.

Jugabilidad

A cortas edades cuesta pasar el primer nivel de manejo. Es relativamente adictivo, curiosamente puede enganchar por largo tiempo pero también puede resultar latoso.

Duración

Suficiente como para agotar a los jugadores más competitivos, para muchos el tiempo se detiene en Toppler.

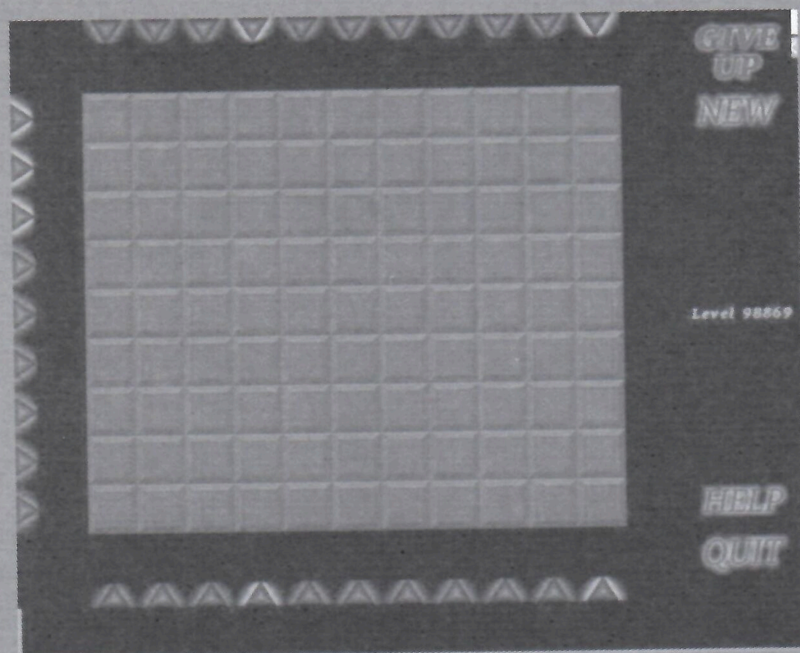
DESARROLLADO POR:

Autor: David A. Bandel, mantenedor Bill Allombert.
Correo: zbrown@tumblerings.org, ballombe@debian.org
URL: http://toppler.sourceforge.net/
http://linux.bankhacker.com/software/Tower+Toppler/

Rompecabezas



Blackbox



Juego para adivinar dónde se ocultan los diamantes de un tablero.

Útil para...

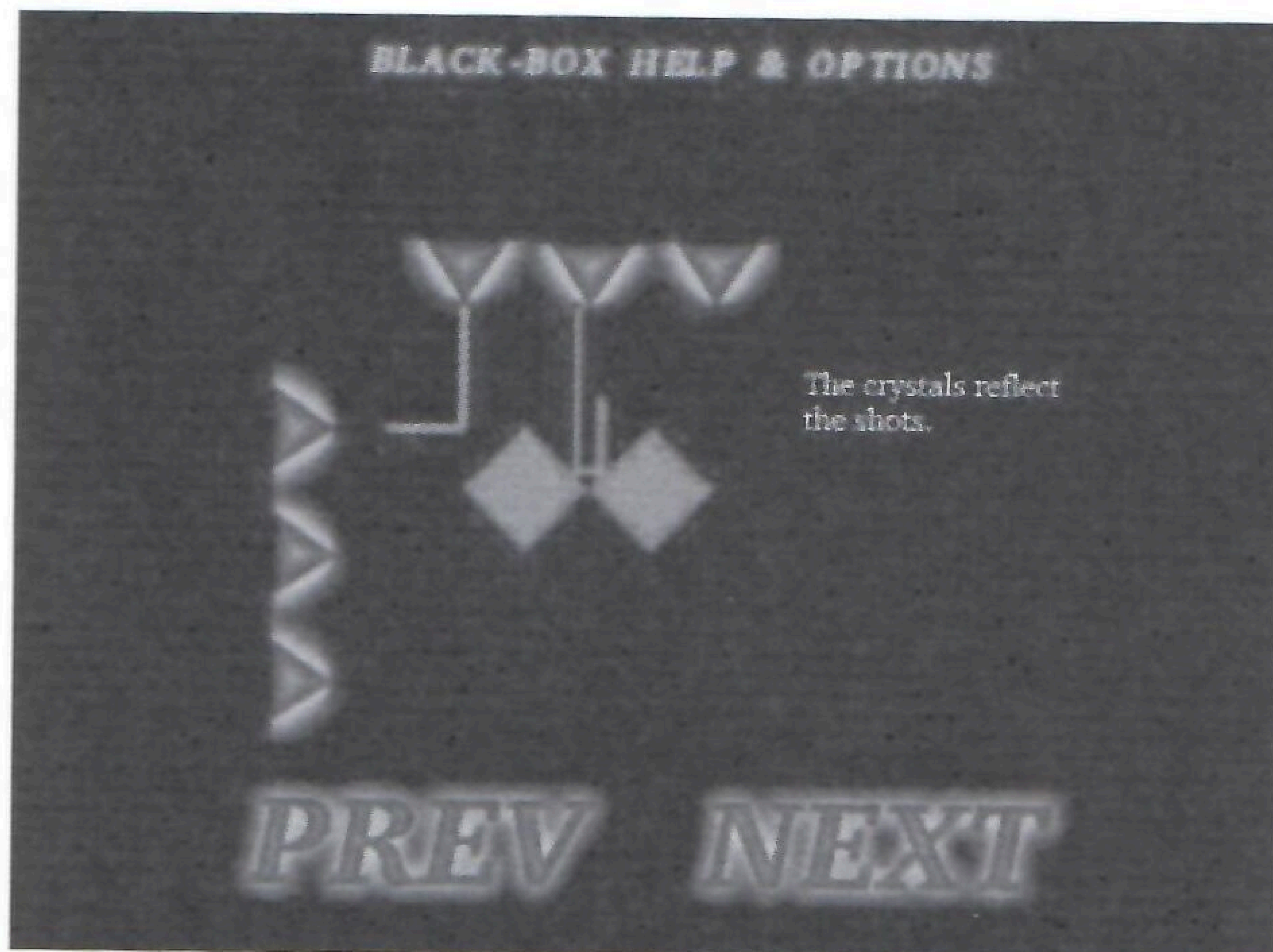
Desarrollar la percepción espacial, sobre todo para niños sin la lateralidad definida.

Primeros Pasos...

Pulsando en *Help*, accedes a una pantalla donde viene un pequeño manual en inglés, y donde escoges el nivel de dificultad (*Difficulty*) de uno a seis, que supone más o menos diamantes



a descubrir. El apartado *Highlight* te ayudará cambiando el color de los cañones de luz, lo cual te dará pistas para saber por dónde andan los diamantes. ¿Te has liado leyendo lo de los cañones de luz y los diamantes? Verás: cuando entramos en el juego picando en *NEW*, te aparecerá una pantalla cuadriculada que esconde varios diamantes. La finalidad del juego es saber dónde están, disparando los cañones de luz (los triángulos de los cuatro bordes) y observando cómo reflejan el rayo.



Personalizar

No se puede.

Valoración

Bastante simple, aunque tal vez sea motivante para edades tempranas.

Características Técnicas

Gráficos

Muy sencillos. La única resolución posible es a pantalla completa.

Sonido

Lleva música de fondo, ligeramente machacona. Se activa desde la pantalla de ayuda (*HELP*).

Jugabilidad

Sus seis niveles de dificultad y el apagar los cañones le dan alguna posibilidad, pero no pasar de un nivel a otro según vas acertando, le quita jugabilidad.

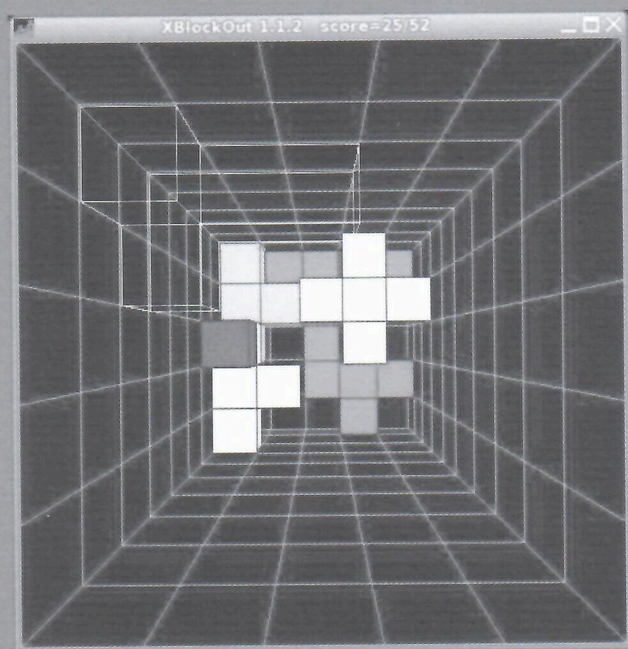
Duración

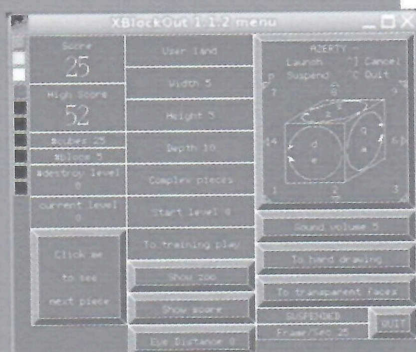
Unos minutos.

DESARROLLADO POR:

Autor: Karl Bartel
Correo: karlb@gmx.ney
URL: http://www.linux-games.com

XBlockOut





Tetris de figuras tridimensionales.

Útil para...

La abstracción de figuras, asociar figuras con huecos y percepción de forma y espacio. También es válido para la asignaturas de Plástica y Volumen.



Primeros Pasos...

Se empieza automáticamente al pulsar una tecla, estando activa la ventana que representa el cubo. Tendrás que encajar las figuras tridimensionales en el fondo del mismo. Cada vez que rellenes un nivel, este desaparecerá como en el Tetris de dos dimensiones. Las piezas se desplazan con las teclas de dirección y rotan con las de las letras *Q, W, E, A, S* y *D*.

Si quieres meterte en más profundidades, puedes enredar con la pantalla azul, que te ofrece la posibilidad de activar o desactivar la música, de ver todas las figuras posibles (*Show Zoo*), cambiar el tamaño del cubo —antes de empezar— (*Big Land, Small Land,* y *User land*, donde puedes elegir anchura, altura y profundidad: *With*, *Height* y *Depth*), cambiar el tipo de pieza (*Flat pieces*, *Complex* y *Simple*), etc.

Personalizar

Prácticamente todo es personalizable, como hemos visto. Las figuras pueden aparecer sólo como rejillas (*To transparent faces*), por ejemplo; o variar la distancia a la vista del jugador (*Eye distance*).

Valoración

Excelente, si te gusta el Tetris. Está muy bien acabado y realizado. ¡A por él!

Características Técnicas

Gráficos

Gran calidad y fluidez teniendo en cuenta que es un juego de tres dimensiones.

Sonido

Se supone que tiene, pero no se oye.

Jugabilidad

En la pantalla azul, para hacer más fácil el juego, puedes pulsar en *Clic me to see next piece*, y verás la pieza que caerá después de colocar la que está en escena. Los niveles de dificultad van de 0 a 10 (*Start level*) y estan relacionados con la velocidad de caída de la pieza.

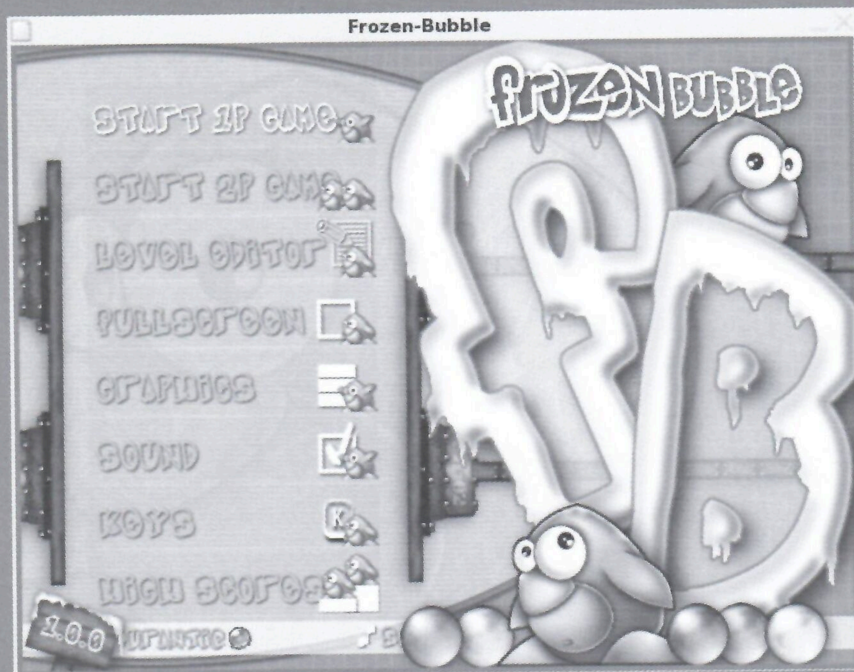
Duración

Dependiendo de la dificultad personalizada, desde unos minutos hasta horas para lograr superar niveles.

DESARROLLADO POR:

Autor: Alexander Ustaszewski
Correo: Team@blockout.de
URL: http://www.blockout.de/

Frozen Bubble



Clásico juego de memorizar y agrupar colores, al estilo Tetris pero lanzando bolas.

Útil para...

Desarrollo de la memoria inmediata, conocimiento de los colores, habilidad con el teclado, toma de decisión sobre estrategia a seguir.



Primeros Pasos...

Funciona solamente con el teclado, se elige uno o dos jugadores y a jugar.

Con las teclas de dirección derecha e izquierda, movemos el cañón y con la *up* (tecla con flecha hacia arriba) se dispara. Cada vez que consigas unir tres bolas del mismo color, éstas irán cayendo. El cargador del cañón te anuncia cuál será el color de la bola posterior a la que tienes dispuesta a salir. Debes limpiar de bolas el techo antes de que la prensa te aplaste. Un buen truco es hacer depender todas de un primer grupo de un mismo color y derribarlas cuando tengas la ocasión.

Una vez logrado, pulsa *Espacio* y pasas de pantalla y nivel.

Personalizar

Totalmente personalizable, tanto en gráficos como en niveles. Partiendo del menú principal, entra en las opciones de *level editor* o *graphics*, configura tu juego y vuelve a la pantalla principal salvando y cerrando la ventana

Valoración

Juego muy conseguido, con muchas posibilidades de aplicación en el aula de Educación Infantil y primer ciclo de Educación Primaria. Poder editar fomenta la creatividad en la elaboración de actividades con la posibilidad de visualizar al instante los resultados.

Características Técnicas

Gráficos

Muy conseguidos y atractivos para cualquier edad por su variedad y suavidad de colores.

Sonido

Todo suena. La música es un poco repetitiva... para según el momento que tengas.

Jugabilidad

En las configuraciones tenemos hasta 100 pantallas/niveles para elegir, además, podemos crear nuestras pantallas personalizadas en el *Level Editor* y en *graphics* se pueden elegir entre el modo de una, dos o tres pantallas.

Duración

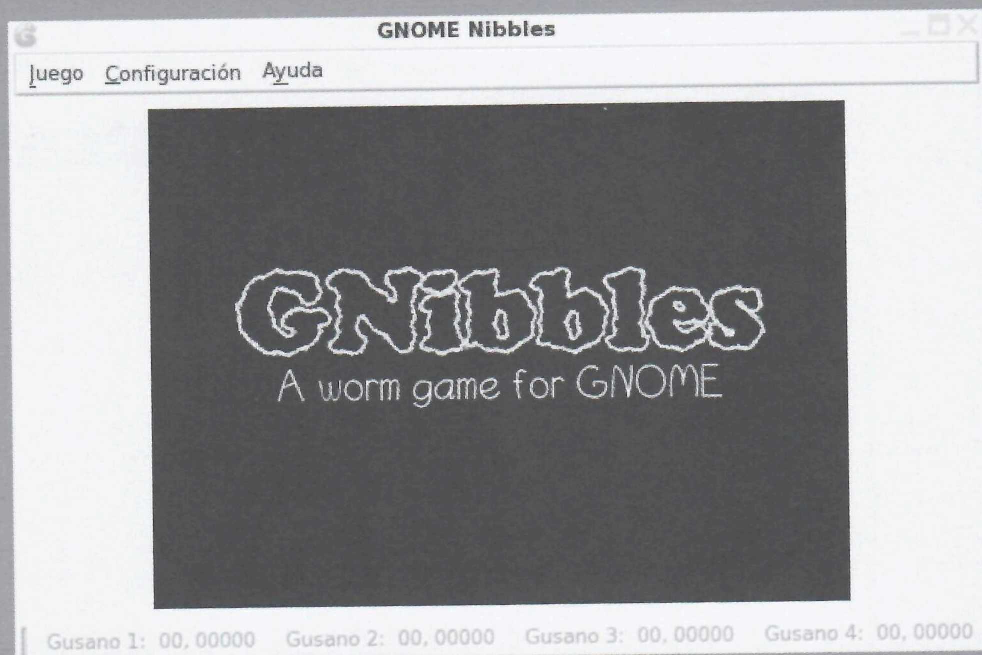
Al igual que en el Tetris, depende de la velocidad de la presa que intenta meter prisa.

DESARROLLADO POR:

Autores
* Guillaume Cottenceau design & perl/SDL programming
* Alexis Younes (Ayo73) graphics (everything but the bubbles)
* Amaury Amblard-Ladurantie graphics (the bubbles)
* Matthias Le Bidan (Maths) sound & music (Perl/SDL version)
* Kim and David Joham level editor (Perl/SDL version)
* Glenn Sanson Java programming

Correo: gc@mandrakesoft.com
URL: http://glenn.sanson.free.fr/fb/

Gnome Nibbles



Clásico juego del gusano del antiguo MSDOS, pero con opciones mucho más avanzadas. La finalidad del juego es ir recogiendo objetos azules para ir alargando el gusano sin chocar con ningún obstáculo.

Útil para...

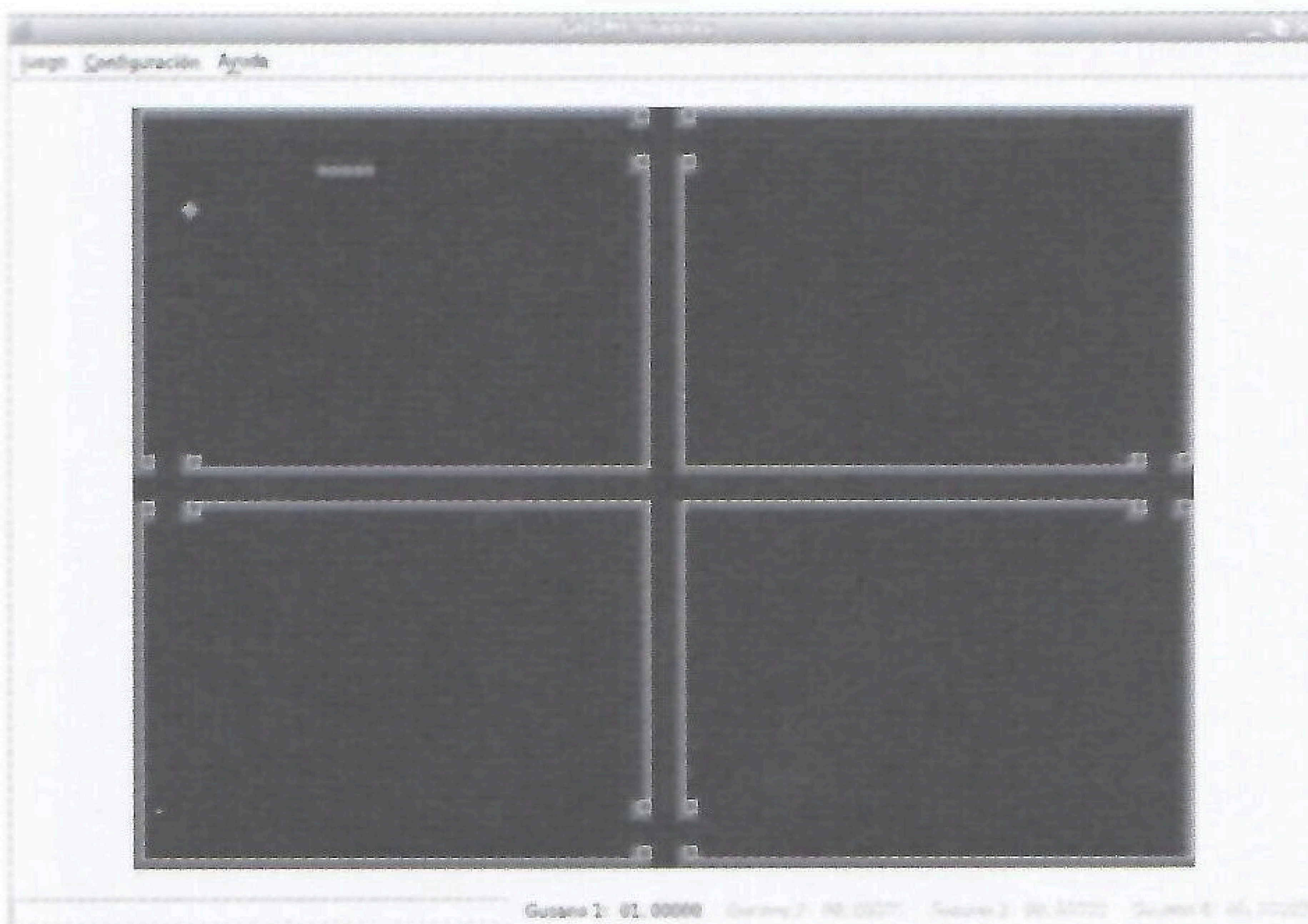
Trabajo de la percepción espacio temporal asociada a la habilidad de manejo de las teclas de dirección. Además, desarrolla la capacidad de concentración por el carácter de *continuum* implícito en el juego.



Primeros Pasos...

Para probar puedes jugar como viene por defecto: elige *Juego* | *Nuevo juego* y guía tu gusano por la pantalla, devorando las piedrecitas azules (lo que hace crecer su longitud). Debes evitar chocar contra las paredes laterales, aunque puedes usar los huecos entre éstas para salir y entrar (por la parte contraria de la pantalla).

Cuando consigues la longitud máxima del gusano, pasarás de nivel, lo cual irá complicando la existencia del gusano, tanto por las trampas, como por los premios a conseguir.



Características Técnicas

Gráficos

Sencillos, pero suficientes.

Sonido

Según parece, tiene; pero no hemos logrado oírlo.

Jugabilidad

Cuenta con 26 niveles, que para un usuario asiduo a los juegos son superables.

Duración

Depende de tu habilidad, pero, como mínimo, cinco minutos por nivel.

Personalizar

En *Configuración* | *Preferencias*, tenemos cinco pestañas. La primera, *Juego*, en la que puedes manipular casi todo:

- Velocidad.
- Activar sonidos.
- Niveles de dificultad.
- Número de jugadores (hasta cuatro), para los que tenemos la posibilidad de configurar sus gusanos en las pestañas restantes.

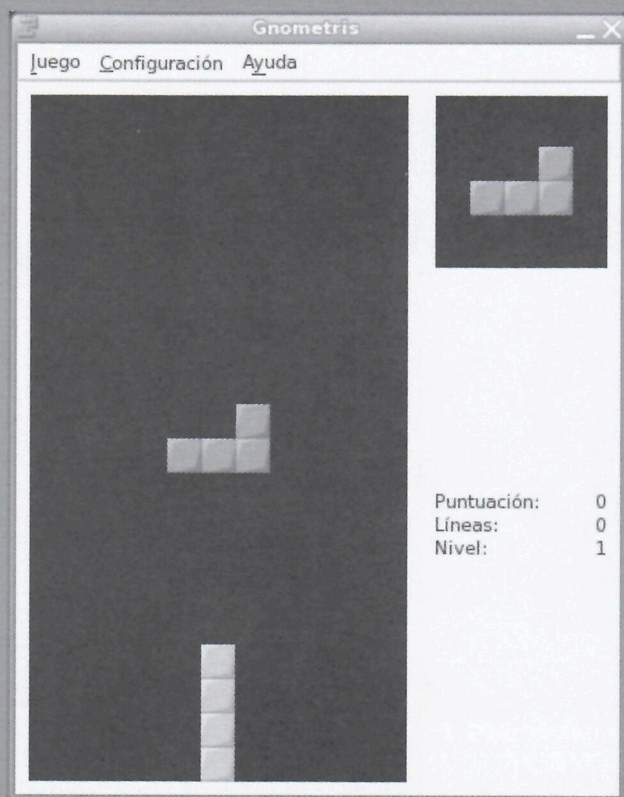
Valoración

Juego clásico en una versión mejorada. Si pervive en el tiempo, por algo será.

DESARROLLADO POR:

Autores: Sean MacIsaac y Ian Peters
Correo: sjm@acm.org ipeters@acm.org
URL:

Gnometris



Ya sabes, se trata de ir encajando las piezas que van apareciendo para ir rellenando niveles que al completarse desaparecerán.



Útil para...

Visualización de situaciones antes de que ocurran, es decir, percepción espacio-temporal y orientación espacial.

Primeros Pasos...

Clásico juego del Tetris que trae como teclas de juego por defecto...

Mover derecha:	⇨
Mover izquierda:	⇦
Mover abajo:	⇩
Soltar:	*Espacio*
Rotar:	⇧
Pausa:	*P*

Personalizar

En *Configuración | Controles* te aparecen las teclas por defecto que puedes cambiar a tu gusto haciendo doble clic sobre ellos. En *Configuración | Juego*, puedes modificar el número de filas pre-rellenadas, la densidad de bloques en una fila pre-rellenada, el nivel inicial, activar sonidos, activar la opción de ver el próximo bloque o rotar en el sentido contrario a las agujas del reloj.

Características Técnicas

Gráficos

Buenos gráficos con sensación de voluminosidad agradable.

Sonido

En teoría lleva sonidos aunque en la prueba realizada, a pesar de tenerlos activados, no funcionaron.

Jugabilidad

Es un clásico de mucha jugabilidad, demostrada a lo largo del tiempo.

Duración

Al poder adaptarlo a tu nivel, siempre encontrarás uno que te plantea retos, es decir, puedes pasar con él largos ratos agradables.

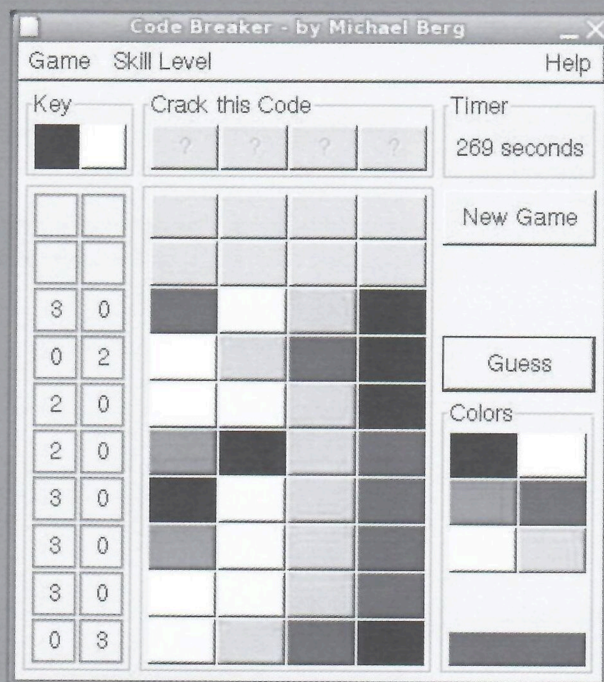
Valoración

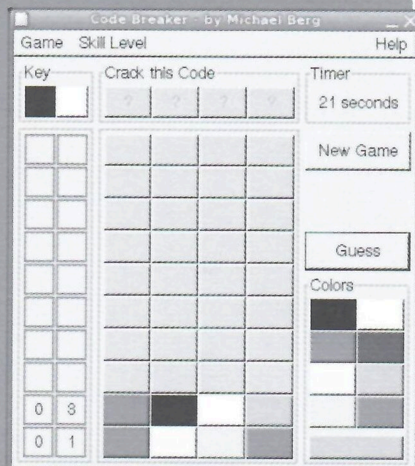
Su permanencia en el tiempo desde el primer Tetris, no deja lugar a dudas de que es un juego de probado prestigio.

DESARROLLADO POR:

Autor: Angela Boyle
Correo: angela@u.washington.edu
URL: http://www.gnome.org/projects/gnome-games/

Codebreaker





Variación digital del juego MasterMind, en el que has de averiguar un código de colores oculto.

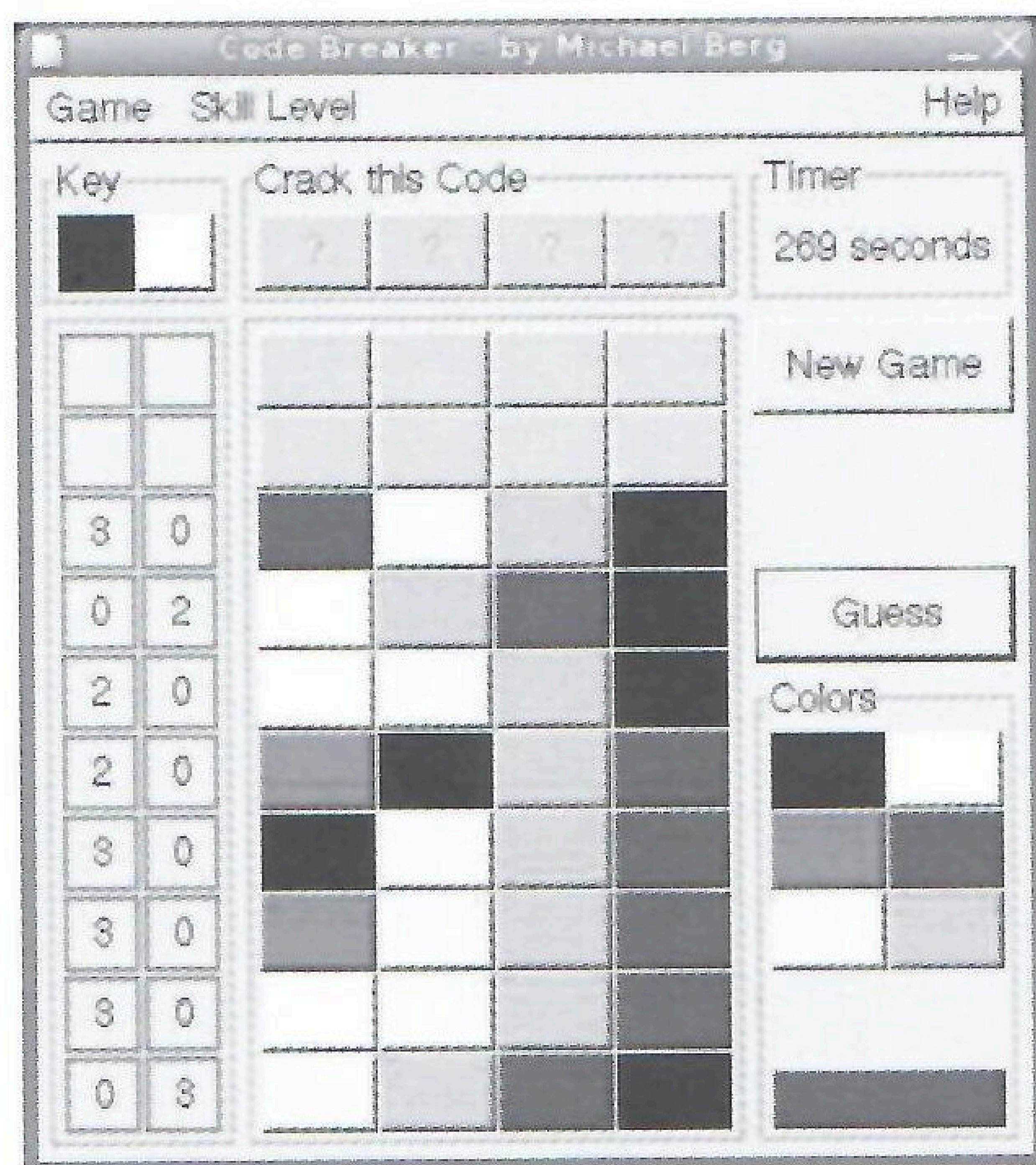
Útil para...

Desarrollar la capacidad deductiva, importante en procesos lógico-matemáticos. A los más pequeños les puede servir para retener colores y datos en la memoria.



Primeros Pasos...

Lo primero que has de hacer al abrirlo es elegir cuatro colores entre los seis que se te ofrecen (*Nivel de principiante*) y colocarlos en los cuatro casillas inferiores. Pulsando el botón *Guess*, te aparecerán dos números en la columna izquierda: son los aciertos de tu serie; el de la derecha es color acertado pero no colocado, y el de la izquierda acertado y colocado en su sitio. Con estos datos y rellenando cada serie, tienes que deducir los colores ocultos que están en la fila superior (las del signo *?*).



Características Técnicas

Gráficos

Muy sencillos, pero resultones.

Sonido

No tiene.

Jugabilidad

Al no haber tiempo límite, puedes pasar largos ratos hasta descubrir el código. Ten en cuenta que con ocho colores existen 4.096 posibles combinaciones ocultas.

Duración

Sin límite.

Personalizar

Sólo puedes escoger los niveles de dificultad, antes de empezar a jugar (*Skill level*). Hay tres: Principiante (*Beginners*), Medio (*Intermediate*) y Avanzado (*Advanced*), que se corresponden con seis, siete y ocho colores, con los que combinar las series.

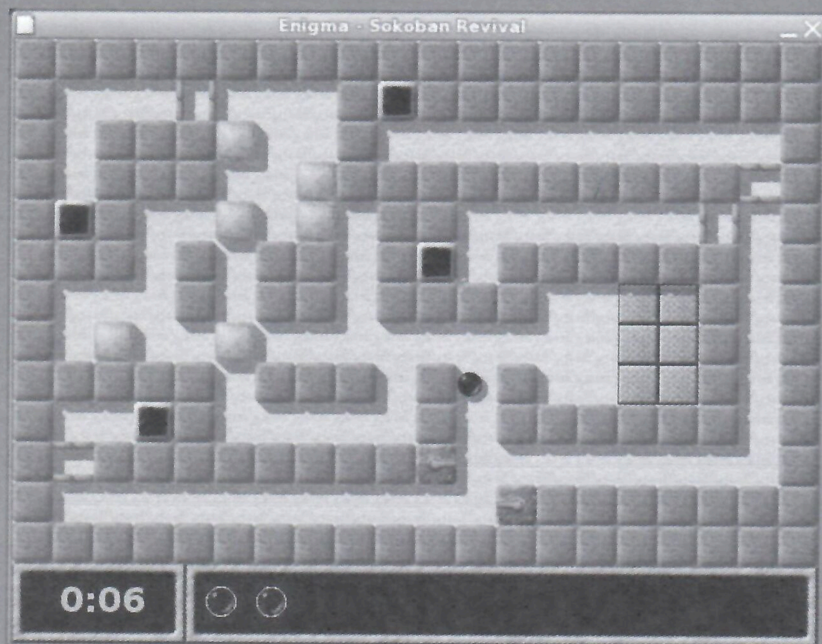
Valoración

Te hace pensar y concentrarte, lo cual es de agradecer (y no es muy habitual en otro tipo de juegos).

DESARROLLADO POR:

Autor: Michael Berg
Correo: mberg@nmt.edu
URL: http://hpux.connect.org.uk/hppd/hpux/Gtk/Misc/breaker-1.2.0/man.html

Enigma



Es un juego de memoria y habilidad con el ratón: golpeando casillas con una bolita dirigida por tu ratón, tienes que averiguar los colores ocultos para emparejarlos.

Útil para...

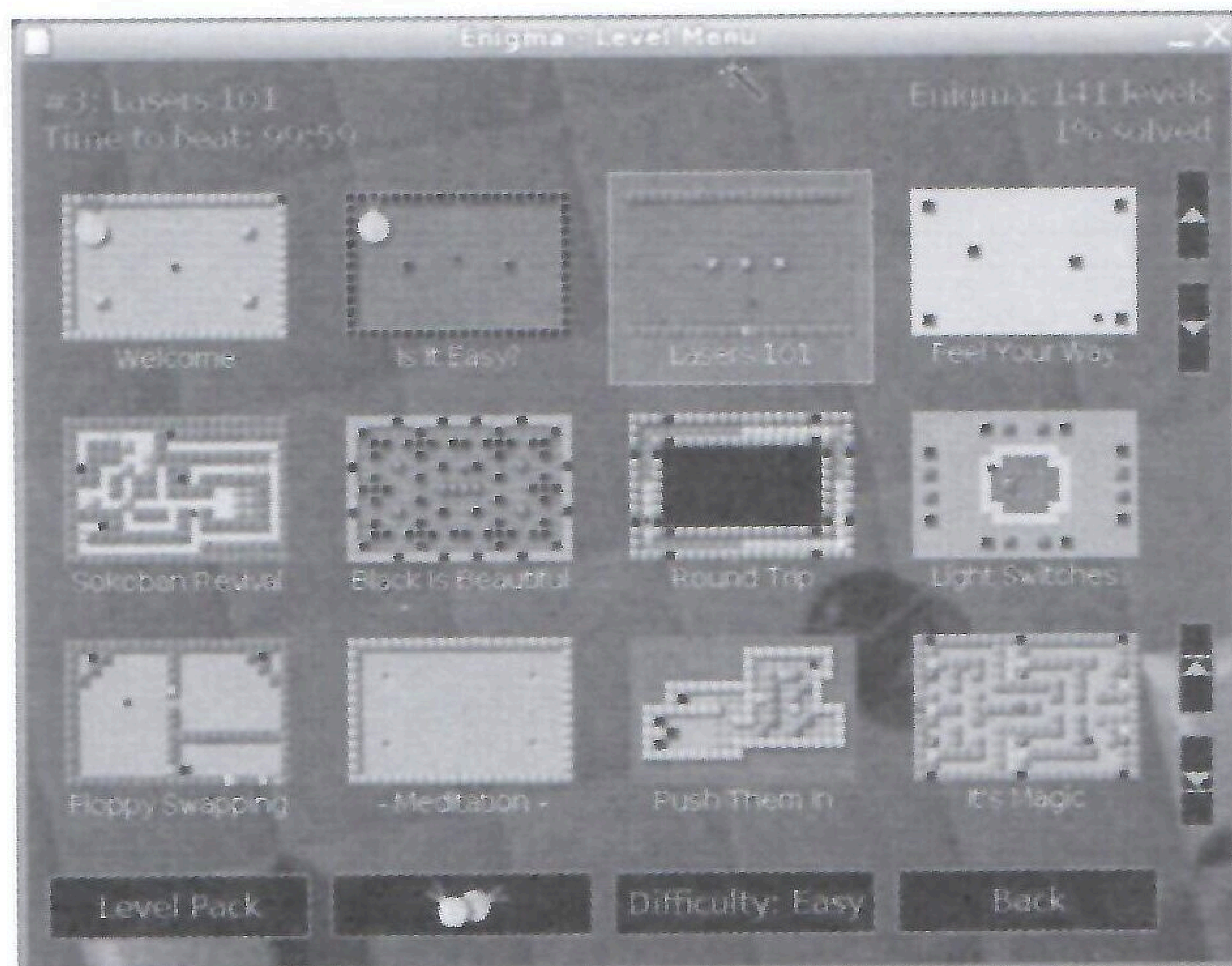
Memorizar los colores, desarrollar habilidades óculo-manuales.



Primeros Pasos...

En la pantalla de bienvenida, pulsa *Start Game*, escoge nivel de dificultad (*Difficulty*), *Easy* para empezar. Elige la primera pantalla (*1: Welcome*). De esta forma, irás descubriendo el mecanismo del juego desde lo más sencillo. En seguida verás que se trata de hallar pares de colores golpeando consecutivamente en los lugares donde están ocultos.

Al avanzar pantalla a pantalla, se irán sumando más colores a descubrir y trampas que sortear. La dificultad va en aumento.



Características Técnicas

Gráficos

Muy vistosos. Muy logrados, de 0 a 10, sin duda un 10.

Sonido

Se modifica en *Options* tanto el volumen de la música, como el de los eventos.

Jugabilidad

Engancha y tiene hasta ¡setecientos niveles! Para nunca acabar.

Duración

Viendo lo anterior, tantas horas como tu cuerpo, tu vista y tu mano aguanten (y tu familia te lo permita, sin echarte del hogar).

Personalizar

Lo más determinante es la velocidad del ratón, desde 1 a 15, en *Options* | *Mouse Speed*.

Valoración

Es uno de los mejores juegos que hemos analizado; diseño, acabado, música...

DESARROLLADO POR:

Autor: Daniel Heck
Correo: enigma-devel@nongnu.org
URL: http://www.nongnu.org/enigma

Gnome Klotski



Típico juego con el objetivo de mover un bloque al área señalada por las marcas.

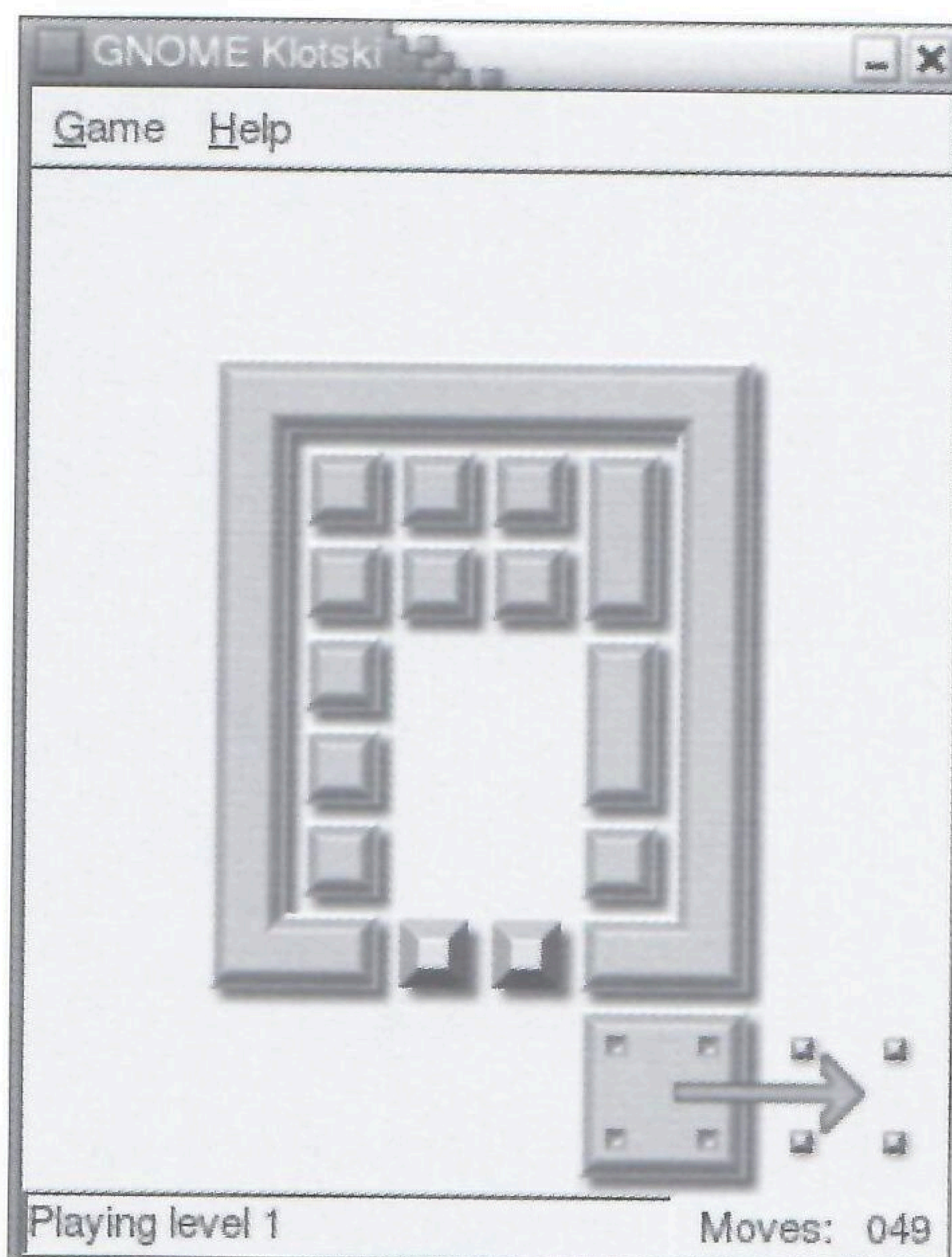
Útil para...

Desarrollo de la capacidad para elaborar estrategias.



Primeros Pasos...

El objetivo es mover el bloque de la pantalla, pieza a pieza, con el ratón para que la pieza marcada pueda pasar hasta las marcas con el mínimo de movimientos...



Características Técnicas

Gráficos

Son agradables a la vista.

Sonido

No.

Jugabilidad

Hasta pasar todos los niveles da mucho juego.

Duración

Puedes pasar largos ratos "rompiéndote la cabeza con el jueguecito".

Personalizar

Al comenzar un nuevo juego en el menú juego se despliega la posibilidad de elegir entre *Principiante*, *Medio* y *Avanzado*. En cada submenú, hay una serie de números y cada número se refiere a un nivel diferente del juego tanto en dificultad como en limitaciones de movimientos.

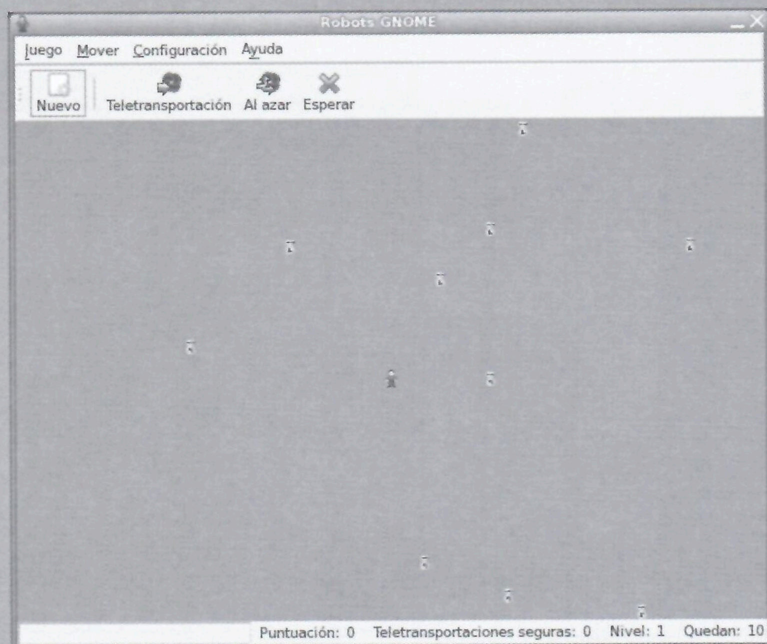
Valoración

Juego cuyos objetivos no son nada fácil de conseguir, lo cual es bueno.

DESARROLLADO POR:

Autor: Lars Rydlinge
Correo: Lars.Rydlinge@HIG.SE
URL: http://www.gnome.org/projects/gnome-games/

Gnome Robots



Juego muy simple y más que lo parece por lo primario de sus gráficos; sin embargo, hay que jugar: puede que sea tu juego.

Útil para...

Elaboración de estrategias. Visión espacio-temporal.

Primeros Pasos...

Al comenzar, te encuentras rodeado de robots y otros extraños e igualmente peligrosos adversarios si has elegido otro escenario que no es el que viene por defecto. Al moverte con el ratón, los robots se mueven hacia ti con la intención de matarte; además hay dos tipos de robots y uno de ellos corre el doble que tú. Para evitarlo, teniendo en cuanta que los robots no tienen nuestra inteligencia, si consigues que choquen, se eliminarán entre



ellos. También se destruyen al chocar contra la basura de una antigua colisión. Si estás en una encerrona, puedes teletransportarte aleatoriamente a otro sitio del escenario (con el peligro de caer al lado de uno de ellos). Otra arma es hacer barricadas (si el nivel permite la configuración) con los montones de basura o aplastar a los enemigos con ella consiguiendo un bonus adicional. Con la eliminación de robots se van consiguiendo teletransportes seguros, es decir, también se pueden gastar (elige la opción de teletransporte aleatorio si crees que es seguro). Si la mitad de la pantalla está ocupada por robots, vuelven al número que había al principio.

Las teclas para jugar estándar son:

- Para moverse: *Y*, *H*, *B*, *K*, "." o *Espacio*, *J*, *U*, *L*, *N*
- Teletransporte: *T*
- Teletransporte aleatorio: *R*
- Esperar: *W*

Hay otros conjuntos de teclas para jugar...

Personalizar

Se puede definir el conjunto de teclas, seleccionando la caja del movimiento a editar. Se cambia pulsando la tecla que queremos establecer.

En el cuadro de preferencias, permite cambiar comportamiento y apariencia del juego, se puede elegir entre juegos predefinidos y nos dará información sobre ellos. La opción modo de salvación evitará ir al sitio malo mientras existan buenos, es decir, seguros. Se pueden configurar los sonidos y los efectos como los *"Splats"*. Se pueden seleccionar tipos de gráficos viéndose un *pre* de lo seleccionado antes de aceptarlo. En pantalla se configura el teclado (comentado anteriormente).

Características Técnicas

Gráficos

No son de mucha calidad...

Se pueden configurar gráficos personalizados editando algunos ficheros, la información sobre estos ficheros los tienes en la ayuda del juego en *Miscelánea*.

Sonido

Si.

Jugabilidad

Creo que no da mucho juego, pero hay que probarlo, quizás, a ti te guste.

Duración

Depende de tu habilidad a la hora de preparar encerronas al enemigo. Para pasar un "ratillo"

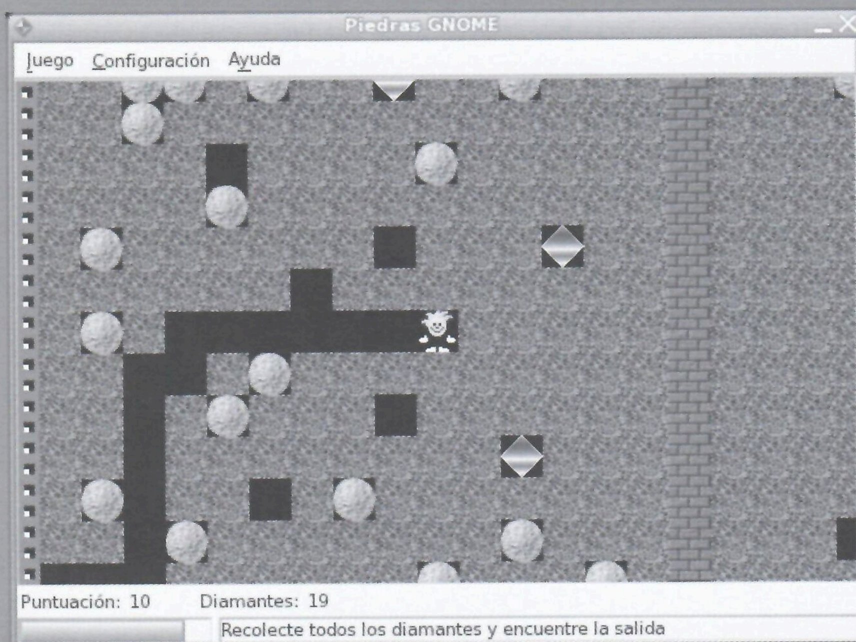
Valoración

No es de los mejores juegos que tenemos en JuegaLinEx

DESARROLLADO POR:

Autor: Mark Rae
Correo: m.rae@inpharmatica.co.uk
URL: http://www.gnome.org/projects/gnome-games/

Gnome stones



Estás en una cueva rellena de arena, con rocas y diamantes distribuidos aleatoriamente. Mira, deduce y muévete, intentando coger todos los diamantes sin que que caiga un objeto encima y te aplaste.

Útil para...

Pensamiento lógico con deducción anticipada, del tipo laberinto con obstáculos.



Primeros Pasos...

Selecciona *juego | juego nuevo* y tendrás tu gruta con arena, rocas y diamantes. Mueve con la teclas de navegación al "muñequito", que digamos que eres tú, e intenta coger todos los diamantes sin que que caiga un objeto encima y te haga papilla. En la zona inferior de la pantalla, verás los puntos, el tiempo que te queda y los diamantes que te faltan por recoger. Una vez tengas todos los diamantes, busca la salida que se te muestra intermitente y saldrás de ese nivel para entrar en otro automáticamente.

Cuando veamos las modificaciones que podemos realizar con el botón *Preferencias*, sabremos que hay otras pantallas en las que se trata de empujar cajas para colocarlas en los lugares indicados (las del tipo *Gnomekoban*).

Personalizar

Tiene varios tipos de cueva que puedes elegir en *Preferencias*:

- Cursillo de cuevas (11)
- Cuevas originales (21)
- Gnomekoban (42) en el que tienes que empujar unas cajas y colocarlas en los sitios que el juego te marca.
- Cuevas predeterminadas (3)

También cuenta con la posibilidad de configurar un joystick en *Preferencias | Joystick*. En *Preferencias | Varios* puedes elegir entre tres tipos de movimientos para tu personaje (por defecto viene el movimiento suave.

Características Técnicas

Gráficos

Regular pero suficientes.

Sonido

No

Jugabilidad

Puedes pasar horas "hasta que te duela la cabeza".

Duración

Da para mucho tiempo ya que aunque tengas mucha habilidad a la hora de resolver, al final encontrarás una pantalla en la que tropezarás.

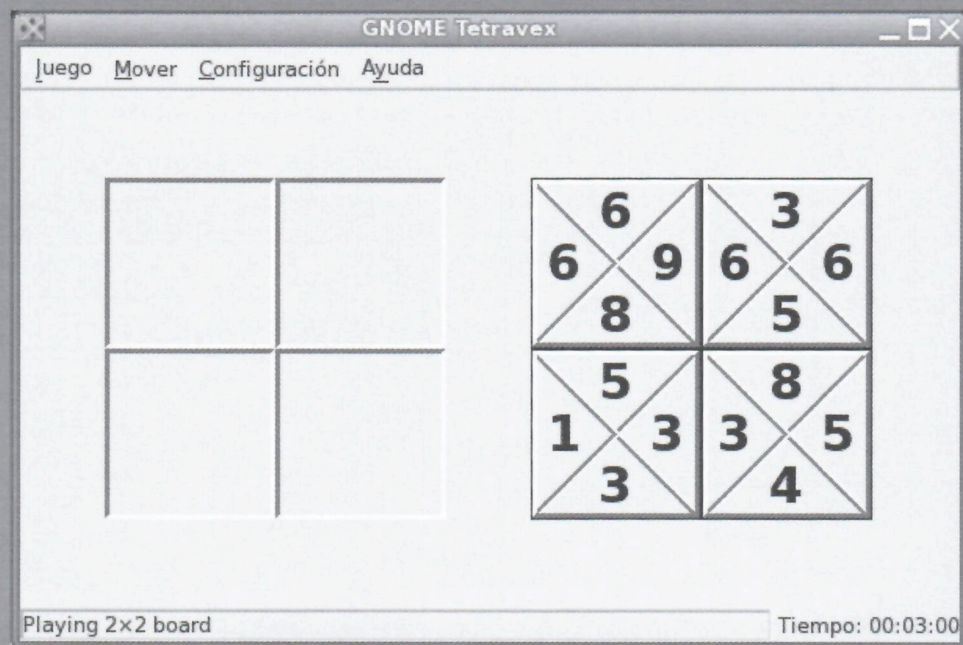
Valoración

Juego muy divertido y que engancha conforme se va jugando.

DESARROLLADO POR:

Autor: Rob Bradford
Correo: rob@funky-penguin.co.uk
URL: http://www.gnome.org/projects/gnome-games/

Gnome Tetravex



Si te gusta el Dominó, este juego te apasionará.

Útil para...

Retención visual de datos con utilización inmediata.



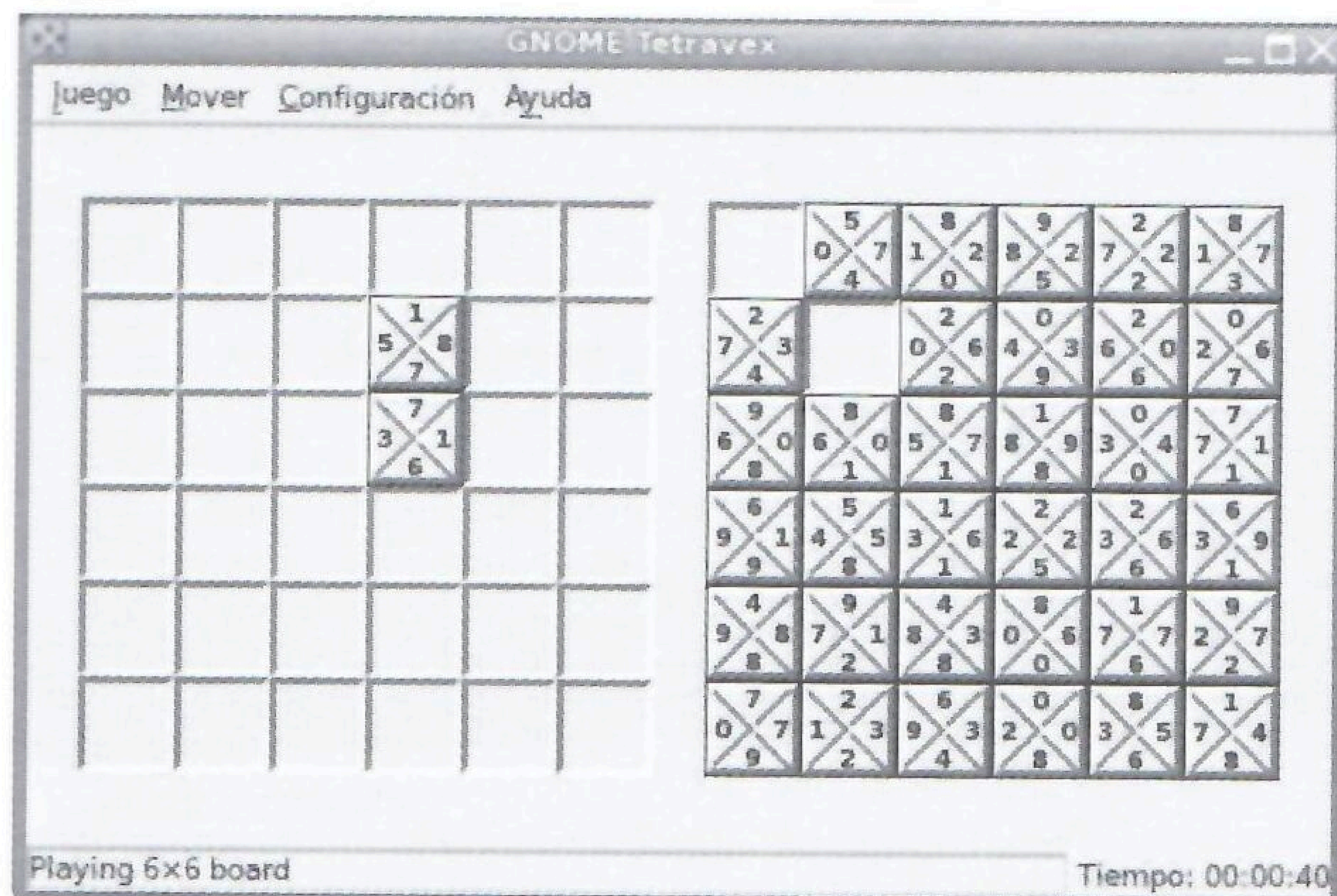
Primeros Pasos...

Sencillo juego que cuenta con unas fichas tipo dominó pero con cuatro lados con sus cuatro números correspondientes. Tenemos dos tableros, el de las fichas para jugar y el de las fichas jugadas que vamos colocando. Se trata de que casen los números al estilo dominó pero por los cuatro lados. Además, cuenta con la opción *Juego* | *Consejo* que te coloca una ficha o deshace un movimiento mal realizado para ayudarte a resolver la partida.

En el caso de rendirte, elige *Juego* | *Resolver* y el programa te colocará todas las piezas.

Personalizar

En *Configuración*, puedes elegir el número de piezas y por lo tanto de nivel que quieres, desde 2x2 hasta 6x6.



Características Técnicas

Gráficos

Sí, en 2D pero de buena calidad

Sonido

No

Jugabilidad

No pasa de nivel automáticamente

Duración

En sus niveles superiores da para un "ratito largo".

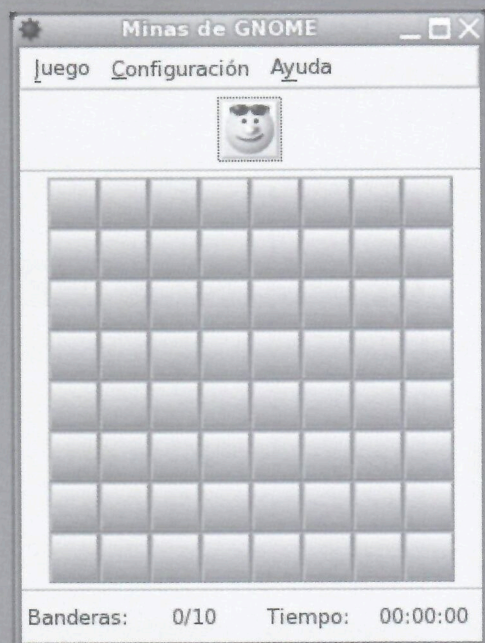
Valoración

Desde el punto de vista educativo es de los mejores juegos de JuegaLinEx.

DESARROLLADO POR:

Autor: Lars Rydlinge | Revisión: Rob Bradford
Correo: rob@funky-penguin.co.uk
URL: http://www.gnome.org/projects/gnome-games/

Gnomine





Ya sabes... el típico juego de las minas.

Útil para...

Deducir y calcular acontecimientos con los datos disponibles, teniendo en cuenta también el factor suerte.



Primeros Pasos...

El objetivo de las minas de GNOME está en que el jugador señale todas las minas por medio de una bandera. Se juega destapando cuadrados con el botón izquierdo del ratón donde pensamos que no hay mina y colocando banderas con el botón derecho del ratón en los lugares que deducimos hay una. Al destapar un cuadrado sin mina aparece un número que indica el número de minas que lo rodean, de esta forma vamos deduciendo donde están el resto... ¡Suerte!

La parte inferior del cuadro principal muestra dos contadores, uno de la banderas que voy colocando y otro del tiempo transcurrido. Si te equivocas y pulsas en una mina, pierdes.

Personalizar

En *Configuración* | *Preferencias* tienes la posibilidad de hacer que el número de cuadrados sea mayor o menor, con la posibilidad de elegir entre tres tamaños predefinidos o una cuarta opción que te deja decidir el número de filas y columnas que quieres. Por último, también te permite usar banderas en el menú *Usar banderas no estoy seguro*.

Características Técnicas

Gráficos

Suficientes.

Sonido

No.

Jugabilidad

Da juego ya que te vas "picando" contigo mismo.

Duración

Hay quien pasa horas con este juego.

Valoración

Igual que el Tetris, si perduran en el tiempo será por algo.

DESARROLLADO POR:

Autor: Szekeres Istvan
Correo: Szekeres@pc0176sd.sysdata.siemens.at
URL: http://www.gnome.org/projects/gnome-games/
http://www.unixuser.org/~euske/vnc2swf/demo.html

Groundhog

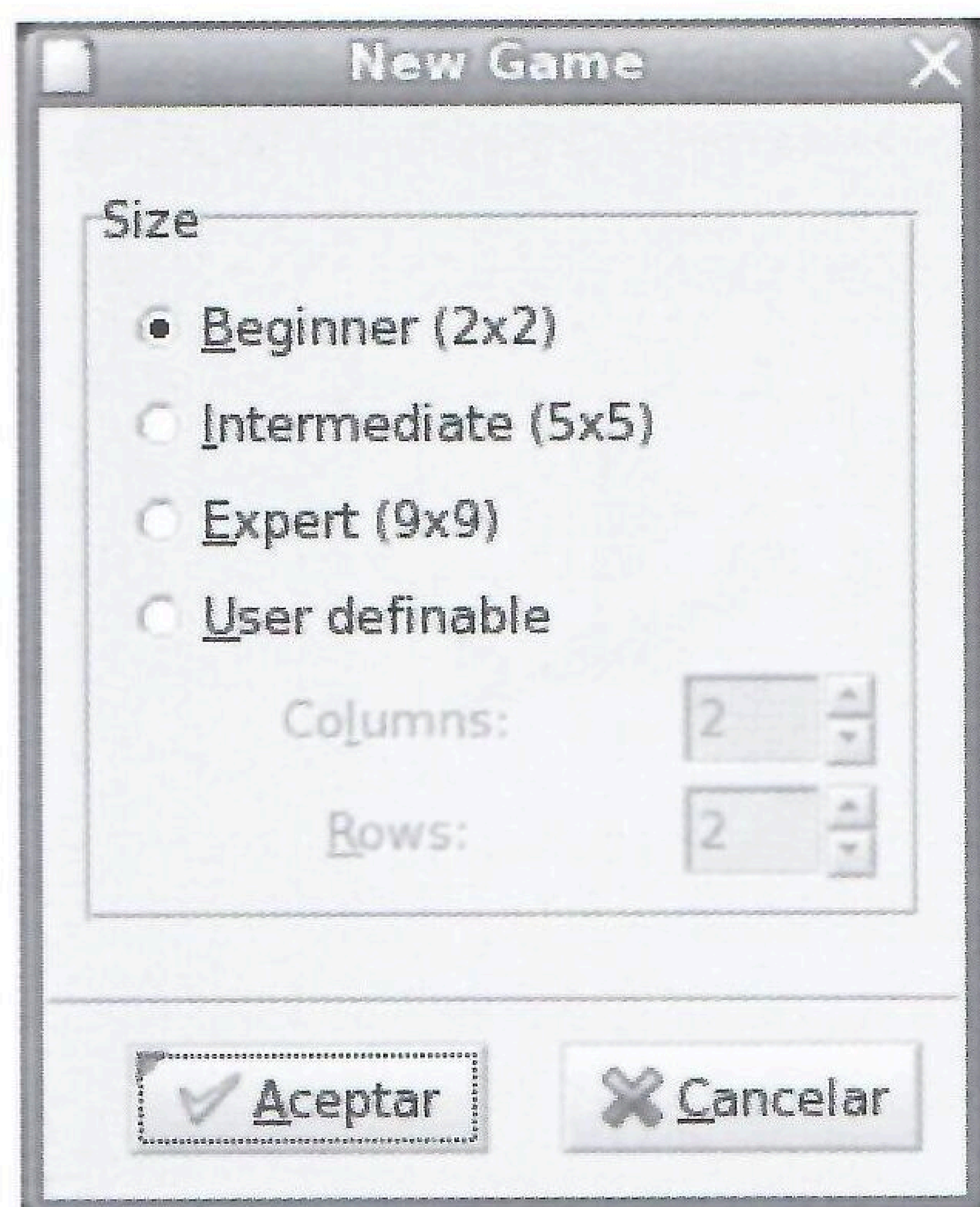


Buen juego en el que tienes que anticiparte a lo que ocurrirá, incluso dentro de varios movimientos (cualidad que hace que juegos como el ajedrez sean tan educativos en el entrenamiento mental).

Útil para...

Desarrollo mental en general.





Primeros Pasos...

Pulsa en el icono pistola o en *File* | *New*, elige el nivel entre los tres predefinidos o el personalizable y a jugar.

Verás un tablero de juego parecido al de la imagen: se trata de colocar las bolas de según qué color en el contenedor del mismo color. Simplemente pulsando en los cuadrados centrales que son una especie de caminos, los colocas de forma que dirija la bola al sitio deseado, para lo cual pulsamos en el botón *Go*. Los contadores te indican número de movimientos y tiempo transcurrido desde que empezó la partida.

Te recomiendo que empieces por el nivel más sencillo ya que hasta que te adaptas al juego cuesta un poquillo.

Personalizar

Para empezar, la barra de menú con el icono pistola y el icono podio, puedes despegarla del tablero arrastrándola hacia el lugar del escritorio que quieras. También puedes elegir entre tres niveles y uno configurable, cada vez que pulsas nuevo juego.

Tienes una tabla de clasificación donde irás anotando los puntos de las partidas jugadas en cada nivel.

Valoración

Como idea es genial.

Características Técnicas

Gráficos

Suficientes, sin embargo, un juego como éste debería tenerlos mejor.

Sonido

No.

Jugabilidad

Alto indice de jugabilidad.

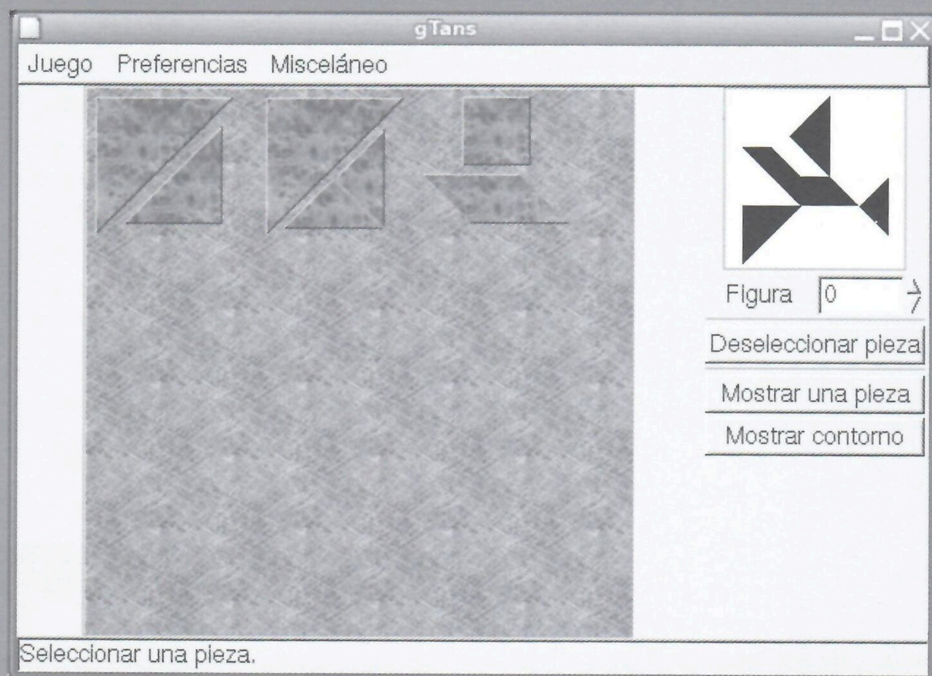
Duración

Horas y horas, además, sin aburrirte.

DESARROLLADO POR:

Autor: Maurits Rijk
Correo: lpeek.mrijk@consunet.nl
URL: http://home-2.consunet.nl/~cb007736/groundhog.html

Gtans



Ya conocemos el Tangram, pero en esta ocasión la facilidad para mover las piezas lo hace interesante dentro de los muchos Tangram para PC.

Útil para...

Orientación espacial, deducción con pocas variables.



Primeros Pasos...

El juego es el típico Tangram, pero en esta ocasión con unas posibilidades de ayuda para adaptarlo a todas las edades ciertamente espectaculares. Para comenzar a jugar, simplemente elige la figura y empieza a desplazar las piezas por el tablero para ir colocándolas. Si necesitas rotar, con la pieza seleccionada pincha alrededor de ella y sin soltar mueve el ratón, verás como aparece una línea que une cursor y pieza y rota. Al completar la figura, las piezas dejan de ser movibles y el fondo del modelo se vuelve de color.

Personalizar

Son muchas las posibilidades de adaptar el juego a nuestro gusto o necesidad. Para empezar, podemos pulsar en Mostrar una pieza y el juego nos irá dando pistas si no lo ves claro. También puede facilitar el nivel en mostrar contornos.

En *Preferencias*, puedes personalizar el juego con multitud de opciones, color y textura de las piezas y pieza seleccionada, fondo, color, contorno, etc. Prácticamente se puede modificar todo, incluso el tamaño de las piezas y la rotación para que sea continua o paso a paso.

También en *Preferencias | Archivo de Figuras* se pueden elegir entre varios tipos de colecciones de figuras, desde las clásicas hasta unas de lo más raras. Y por último guardar la configuración.

Valoración

Creo que es de los mejores Tangram para PC.

Características Técnicas

Gráficos

Prácticamente muy buenos.

Sonido

No.

Jugabilidad

Con los ficheros de nuevas figuras que trae, está bien.

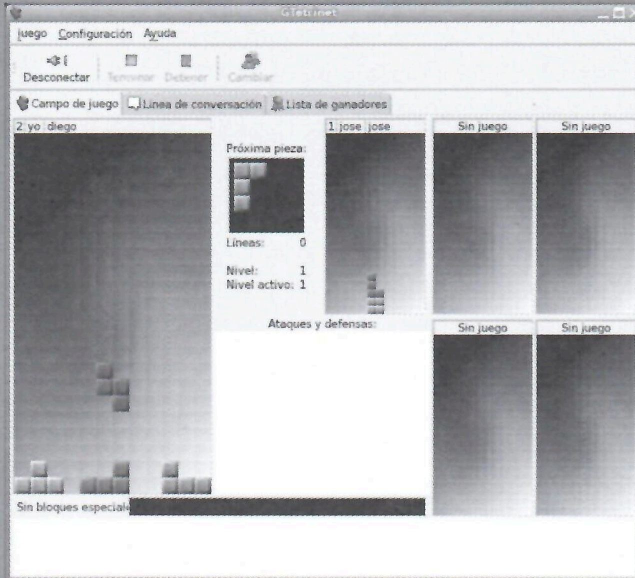
Duración

Horas y horas, tú mismo.

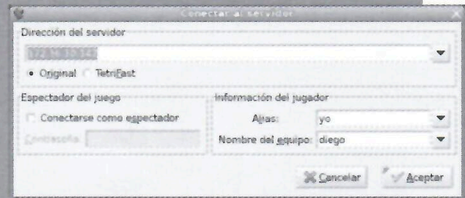
DESARROLLADO POR:

Autor: Philippe Banwarth
Correo: bwt@altern.org
URL: http://gtans.sourceforge.net

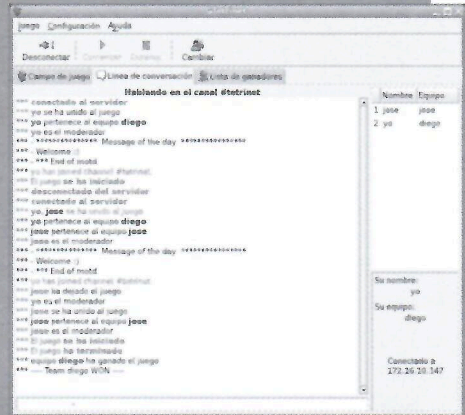
Gtetrinet



2



1



3

El clásico Tetris muy mejorado con las opciones de red y chat incorporadas.

Útil para...

Elaboración de estrategias, aprendizaje del trabajo en red y "hacer amig@s".

Primeros Pasos...

Es el típico juego de Tetris, pero se juega en red y da la posibilidad de chatear para "fastidiar" al contrario.

Lo primero que debes hacer antes de abrir el juego, es conectarte al servidor de tetrinet, abriendo una terminal, escribiendo *tetrinetx* y pulsando *intro*. Ahora, ya puedes abrir el juego. Primero pon un nombre a tu equipo, entrando en *Juego | Nombre del equipo* y después conecta con tu oponente, picando en *conectar*. Mira la imagen 1



En *Dirección del servidor* escribe la IP de tu propio equipo o *localhost* y tu adversario, en esta misma ventana, tendrá que poner la IP de tu equipo, es decir, en la que se ha arrancado el servidor tetrinetx. En *Alias* tanto él como tú ponéis un nombre cualquiera y en *Nombre del equipo*, el que cada uno habéis puesto anteriormente.

A partir de ahora empieza la competición: verás tu pantalla de juego **2** en grande y el juego del contrario en pequeño. Por supuesto, tienes que saber con qué teclas jugar, para ello, mira en *Configuración | Preferencias | Teclado.*

Ya digo que el juego es básicamente lo mismo que el clásico Tetris, pero con el agregado de las fichas especiales, que permiten atacar a los oponentes y defenderse de sus ataques. Las fichas de ataque se iran consiguiendo a medida que se vayan bajando lineas. Y se iran acumulando en la barra inferior. Para usarlas, hay que presionar el número que corresponda al jugador, indicado arriba de cada ventana.

Las fichas de ataque son:

a: Agrega una linea con fichas comunes faltantes.
b: Elimina las fichas especiales de las lineas.
o: Mueve algunas fichas comunes hacia arriba.
q: Desordena alguna fichas comunes.
r: Remueve aleatoriamente algunas fichas comunes.

Las fichas de defensa son:

c: Elimina la linea del fondo.
g: Ordena las fichas comunes que estan desordenadas.
n: Limpia todo el panel. No deja ninguna ficha.

La ficha extra es:

s: Intercambia tu panel con el del atacado.

Características Técnicas

Gráficos

Suficientes para hacerte el juego agradable.

Sonido

En *Preferencias | Configuración* puedes activarlo.

Jugabilidad

Puedes pasar largos ratos y engancharte al "jueguecito".

Duración

Una partida dura unos minutos, pero seguro que sigues...

Personalizar

En *Preferencias | Configuración* tienes la posibilidad de cambiar de Tema y las teclas de juego.

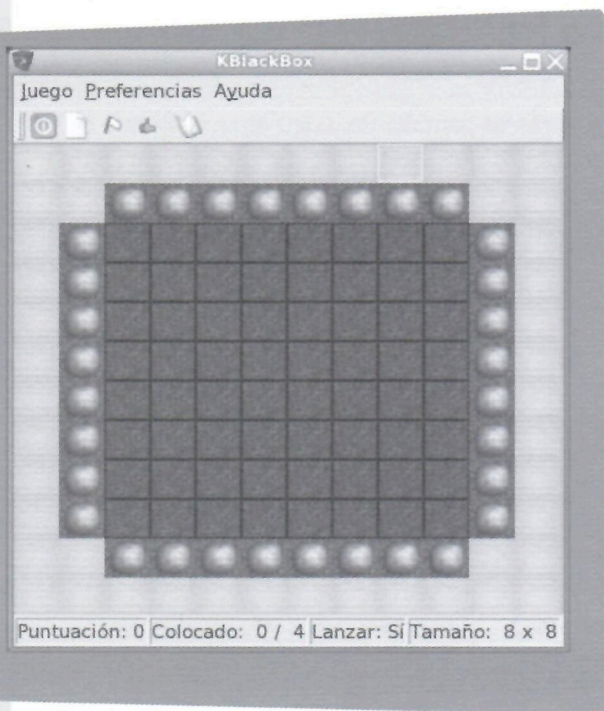
Valoración

Las posibilidades de chatear y jugar en red lo hacen muy, muy, muy interesante. **3**

DESARROLLADO POR:

Autor: Ka-shu Wong, James Antill, Jordi Mallach, Dani Carbonell.
Correo: kswong@zip.com.au; james@and.org; jordi@sindominio.net; bocata@panete.net
URL: http://gtetrinet.sourceforge.net/

KBlackbox



KBlackbox es un juego gráfico de lógica, de ocultación y búsqueda que se lleva a cabo en una cuadrícula.

Útil para...

Deducción lógica.

Primeros Pasos...

Este juego gráfico se desarrolla en una malla de cajas. Tu oponente (en este caso, el generador de números aleatorios) ha ocultado varias bolas en la caja. Disparando rayos en la caja y observando dónde tratan de emerger, es posible deducir las posiciones de las bolas ocultas. Cuantos menos rayos utilices para hallar las bolas, mejor puntuación tendrás (más baja).

El cursor se puede mover alrededor de la caja con las teclas de navegación o con el ratón. El cambio de los lásers o la marca de cajas negras se hace con el botón izquierdo del ratón o pulsando la tecla *Intro*.

También puedes marcar los campos en los que sospeches que no hay ninguna bola. Basta con que pulses el botón derecho del ratón. Esto normalmente ayuda a delimitar una zona en la que podría haber una bola. Para limpiar las marcas (azules o marrones), pulsa el botón izquierdo del ratón. Las marcas marrones no pueden sobreescribir a las marcas azules. De esta forma no se puede borrar una marca azul (bolas adivinadas) accidentalmente al pulsar el botón derecho del ratón.

Cuando pienses que la configuración de las bolas que has colocado es la correcta, pulsa el botón central del ratón. Se te informará de si es correcto o no, y se te dará tu puntuación. Tu puntuación es el número de letras y números alrededor del exterior de la caja más cinco por cada bola colocada erróneamente. Si has colocado las bolas incorrectamente, se te indicará con campos rojos, y la posición real de las mismas con campos cyan.



En el tablero se encuentran estos tipos de campos:

- Cuadrados negros: La caja negra. Aquí debes marcar los cuadrados en los que creas que hay una bola.
- Cuadrados verdes: Estos son los disparadores láser, que lanzan rayos de luz cuando son activados.
- Cuadrados gris claro: Nada de interés, únicamente los bordes.
- Bolas azules: Pensarás: "¡Alguna tendrá que haber!". Sirven para marcar los cuadros de la caja negra en los que sospechas que hay una bola.
- Bolas cyan: Muestran la ubicación real de las bolas.
- Bolas rojas: Las bolas cuya posición has marcado incorrectamente se indican en rojo.
- Cuadrados marrones: Color de marca.

Características Técnicas

Gráficos

Regulares

Sonido

No.

Jugabilidad

No me parece de los mejores, pero, prueba y decide.

Duración

Puedes hacer alguna partida corta.

Reglas del juego: debes encontrar las bolas ocultas en la caja negra. Los medios para ello son limitados: únicamente puedes disparar rayos láser desde el exterior de la caja. Hay tres posibilidades para cada rayo que disparas:

- *Desvío:* El rayo refleja y aparece en un lugar diferente al enviado. En el campo de juego los desvíos se indican por pares de *números coincidentes*: uno donde entró el rayo y el otro donde salió.
- *Reflexión:* El rayo se refleja y emerge en el mismo lugar al que fue enviado. En el campo de la juego las reflexiones se indican con la letra *R*.
- *Impacto:* El rayo impacta directamente con la bola y es absorbido. No vuelve de la caja. En el campo de juego, los impactos se indican con la letra *H*.

Personalizar

En el menú *Preferencias* puedes establecer el **tamaño** del campo de juego (caja negra). Puede elegir entre 8x8, 10x10 and 12x12. El predeterminado es 8x8. También, el número de **bolas** en la caja negra. Puedes elegir entre 4 (predeterminado), 6 or 8. Y podrás activar o desactivar el modo **tutorial**. En el modo tutorial, podrás ver dónde están realmente las bolas. Ten en cuenta que debes iniciar una nueva partida para que este cambio tenga efecto.

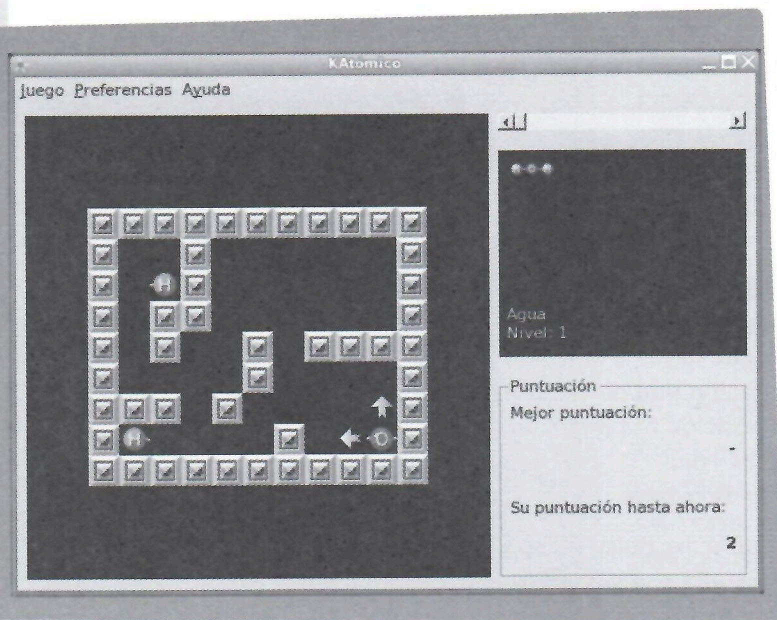
Valoración

No es de lo mejor de JuegaLinex.

DESARROLLADO POR:

Autor: Robert Cimrman. Correo: cimrman3@students.zcu.cz
URL: http://docs.kde.org/stable/en/kdegames/kblackbox

Kde Atomic Entertainment



Este es un buen juego que te hará superar retos interesantes. Cuando lo consigues, es la misma sensación que cuando resuelves un problema de lógica matemática.

Útil para...

Deducción lógica. Jugar de un modo práctico con la Química.

Primeros Pasos...

El objetivo del juego es construir moléculas químicas usando atómos sencillos. La molécula a construir se muestra en un marco en la ventana principal.

Si pulsas sobre un átomo aparecerán unas flechas junto a él. Estas flechas muestran la dirección en la que se puede mover el átomo. Después de pulsar una flecha, el átomo se moverá en esta dirección hasta que alcance el siguiente borde o otro átomo. Si dos átomos se tocan con los conectores correspondientes formarán un enlace. Entonces se podrán mover simultáneamente.

El nivel se resuelve cuando la nueva molécula tiene la misma estructura que se muestra en la ventana de previsualización. En los niveles más altos, se precisarán ciertas habilidades tácticas para resolver el rompecabezas.

La mejor puntuación en este juego es de hecho la puntuación más baja, porque el objetivo es resolver el problema en el mínimo número de movimientos posibles la cual se te muestra en la ventana principal, lo que indica es el número de movimientos que llevas hechos. La barra de desplazamiento en la parte superior derecha de la ventana principal cambia el nivel del juego. El menú Juego:



Juego | Reiniciar partida	Reiniciará el nivel actual.
Juego | Mostrar mejores puntuaciones	Mostrará las mejores puntuaciones para nivel actual.
Juego | Salir	Seleccionando esta opción terminarás la partida y saldrás de Katomic.

Las combinaciones de teclas predeterminadas son:

Salir:	*Ctrl+S*
Mejores puntuaciones:	*Ctrl+H*
Átomo abajo:	*Flecha abajo*
Átomo a la izquierda:	*Flecha izquierda*
Átomo a la derecha:	*Flecha derecha*
Átomo arriba:	*Flecha arriba*
Átomo siguiente:	*Tab*
Ayuda:	*F1*
¿Qué es esto?:	*Mayúsculas+F1*

Características Técnicas

Gráficos

Buenos y de funcionamiento suave que hacen el juego agradable.

Sonido

No.

Jugabilidad

Da mucho juego y es de los que engancha.

Duración

Te puedes pasar horas intentando resolver la molécula y sin aburrirte.

Personalizar

En *Opciones | Configurar accesos rápidos...*: Este elemento te permite cambiar las opciones de teclas del *Entretenimiento atómico*. Consulta la sección *Combinaciones de teclas* para obtener una lista de valores predefinidos.

Opciones | Configurar KAtomic...: En el cuadro de diálogo que aparece, se puede configurar la velocidad de animación del movimiento atómico.

El menú de *Ayuda, Help | Contenidos...* (F1): Inicia el sistema de ayuda de KDE mostrando las páginas de información de KAtomic. (este documento antes de ser modificado).

Help | ¿Qué es esto? (Mayúsculas+F1): Modifica la forma del puntero transformandola en una combinación de flecha e interrogación. Al pulsar sobre elementos dentro de KAtomic se abrirá una ventana de ayuda (si existe para ese caso particular) describiendo la función de dicho elemento.

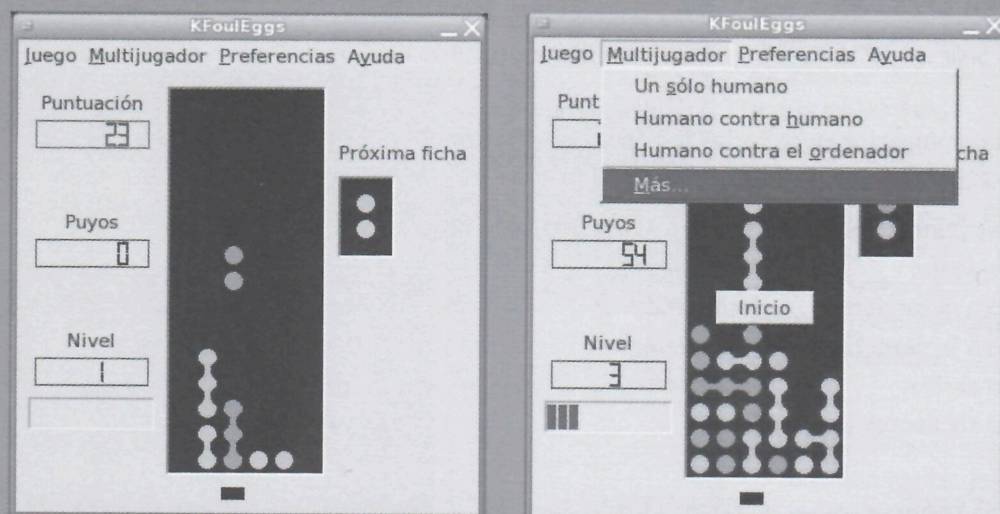
Valoración

Educativamente muy bueno.

DESARROLLADO POR:

Autor: Stephan Kulow | Cristian Tibirna
Correo: coolo@kde.org | tibirna@kde.org

Kde Foul Eggs



Parecido al Tetris pero con una variante que te gustará. Es un juego multiplayer, pueden jugar uno solo, contra otro jugador en red o no, o contra el ordenador.

Útil para...

Percepción espacio temporal y orientación espacial. Capacidad para decidir con velocidad.

Primeros Pasos...

Cuando entras en KFoulEggs, está activa la tecla de partida, aunque también puedes seleccionar nuevo en el menú juego en cualquier momento para comenzar un nuevo juego. La idea del juego es alcanzar el máximo de puntos moviendo las piezas que caen de una manera tal que los azulejos del mismo color sean adyacentes y desaparezcan. Por supuesto a más piezas desaparecidas, más puntos. Para jugar utiliza las teclas de navegación:

⇦ ⇨ desplaza lateralmente la pieza que cae.
⇧ rota la pieza en juego.
⇩ hace bajar rápidamente la pieza que cae una vez que estoy seguro de mi decisión.

Si dos o más azulejos del mismo color quedan (horizontal o verticalmente) uno al lado del otro, "se pegan". Si cuatro o más del mismo color "estan pegados", desaparecen, y



cualquier pieza sobre ellos caerán abajo según la ley de la gravedad. Tenemos un contador que nos va indicando como vamos, y el indicador de nivel nos dice en cual nos encontramos. El nivel más fácil es el nivel uno y el más duro el 20.

En el centro está el área donde ocurre la acción. Los azulejos caen hasta alcanzar el fondo. Los dos rectángulos negros pequeños debajo el principal son la "sombra" del azulejo que demuestran dónde aterrizarán. Puedes activar la palanca de la sombra del azulejo en la sección llamada *configuración del juego*. En el lado derecho, la caja siguiente del azulejo demuestra cuál será el azulejo siguiente a caer si lo has activado en la sección llamada *configuración del juego | aspecto.*

Cada vez que quitas 100 azulejos, avanzas al nivel siguiente, aumentando la dificultad por velocidad de caida. El juego termina cuando la columna central sebllena de azulejos, y no pueden bajar más.

Características Técnicas

Gráficos

Podían ser mejores pero son suficientes.

Sonido

No.

Jugabilidad

El concepto de jugabilidad estaría bien representado por este juego.

Duración

Largos ratos y divertidos.

Personalizar

La configuración de KFoulEggs se edita en *Preferencias | Configurar KFoulEggs...*

En *Juego* el *nivel inicial* fija el nivel que jugarás en el arranque, desde 1 (el más fácil) hasta 20 (el más difícil). Por defecto es el nivel uno. También tienes la casilla *Caida directa* que hace que la pieza caiga con un solo toque de la tecla ⇩.

En *Aspecto* se fija el tamaño de los bloques que caen. Permite las animaciones de pegado, demuestra la sombra del pedazo que cae con una sombra que se coloca debajo y que nos orienta sobre donde caerá el pedazo, nos muestra la pieza siguiente que caerá, demuestra el campo detallado de las "líneas quitadas" en la izquierda de la pantalla, etc.

En *Colores* puedes seleccionar los colores usados para las piezas.

Los juegos en red se hacen a partir de *Multijugador | más...*, fija el puerto que deseas, y siguiente, el otro jugador utilizará *Unirse a una partida en red y de servidor pondrá la IP del que la creó. Aquí el que manda para empezar o configurar* es el *anfitrión y no el invitado (cliente).*

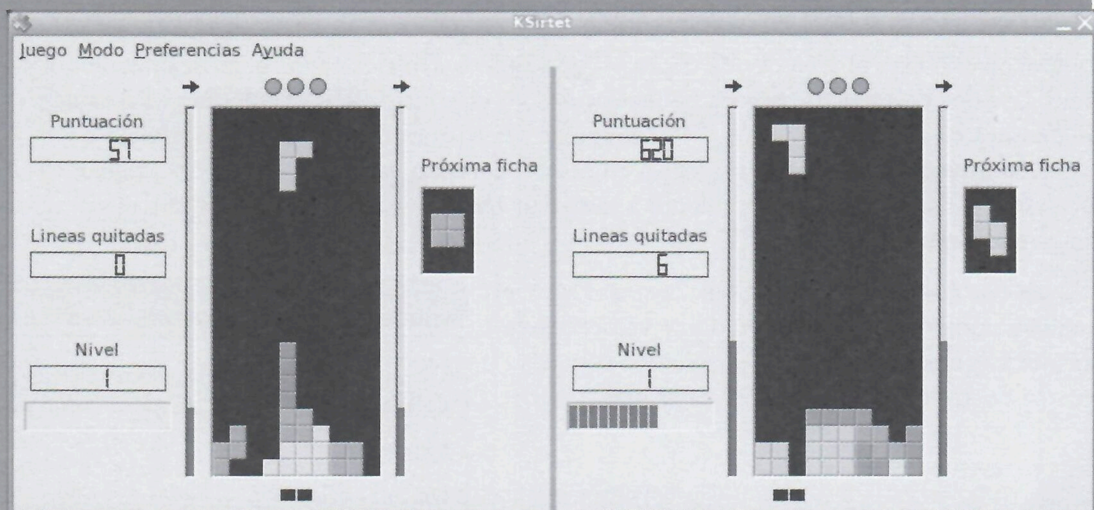
Valoración

Por mi parte, excelente.

DESARROLLADO POR:

Autor: Nicolas Hadacek, Correo: hadacek@kde.org
URL: http://kfouleggs.sourceforge.net/

Ksirtet



En la imagen, una partida contra el PC.

Este programa es un clón del conocido juego Tetris pero con la misma presentación que Kdefouleggs. Debes ajustar las piezas que caen para que formen líneas completas.

Útil para...

Percepción espacio temporal y orientación espacial.

Primeros Pasos...

Puedes rotar y trasladar la pieza que cae. El juego finaliza cuando no queda hueco para más piezas, es decir cuando las líneas incompletas alcancen la parte superior del tablero.

Cada vez que hayas destruido 10 líneas, ganas un nivel y las piezas caen más rápidamente (la pieza cae de una línea exactamente cada 1/(1+nivel) segundo).

Este juego utiliza el teclado para rotar, trasladar o dejar caer la pieza que cae. Las teclas son configurables con en *Preferencias | Configurar accesos rápidos*. Por defecto las teclas son las de navegación para un jugador y *E, D, F* y *G* para el segundo jugador en caso de elegir este modo en *Modo*.

Dos formas de conseguir puntos:



- Dejar caer una pieza supone un pequeño número de puntos, que es igual a la altura de caída. No es mucho cada vez, pero mejor de lo que uno puede pensar en los niveles bajos (cuando las piezas caen lentamente).
- La mayor parte de la puntuación sobreviene al destruir líneas completas. Es muy importante advertir que destruir varias líneas al mismo tiempo te ofrece muchos puntos. Una destrucción de cuatro líneas se denomina un tetris y da la máxima cantidad de puntos.

Los puntos ganados son 40 por una línea, 100 por dos líneas, 300 por tres líneas y 1200 por un tetris. Estos números se multiplican por el nivel actual. Destruir cuatro líneas en el nivel 10 ofrece ¡¡12000 puntos!!

Básicamente cuando destruyes líneas, un jugador envía basura al fondo del juego de su siguiente oponente (nada para una línea destruida, una línea de basura por dos líneas destruidas y así sucesivamente).

Personalizar

En *Opciones | Configurar KSirtet* abre el diálogo *Opciones*.

- ***Mostrar sombra de la ficha:*** Muestra/Oculta la sombra de la pieza que cae en el fondo del tablero. Esta sombra puede ayudar a evitar errores de posición al dejar caer la pieza.
- ***Mostrar siguiente ficha:*** Muestra/oculta la pantalla de la siguiente pieza que viene.
- ***Tamaño de bloque:*** Te permite cambiar el tamaño de los bloques (y aumenta el campo de juego. El tamaño predefinido es 15 pixels.)

Características Técnicas

Gráficos

Bien conseguidos.

Sonido

No.

Jugabilidad

Qué vamos a decir del Tetris y encima bien llevado al PC.

Duración

Largos ratos o partidillas cortas, lo que quieras.

En el menú *Modo* puedes elegir entre jugar un humano, un humano tipo arcade, humano contra el ordenador, humano contra humano y más... que permite realizar una partida en red lo cual funciona exactamente igual que en Kdefouleggs. a partir de *Modo | más...*, fija el puerto que deseas utilizar, y siguiente, el otro jugador utilizará Unirse a una partida en red y de servidor pondrá la IP del que la creó. Aquí el que manda para empezar o configurar es el anfitrión y no el invitado (cliente).

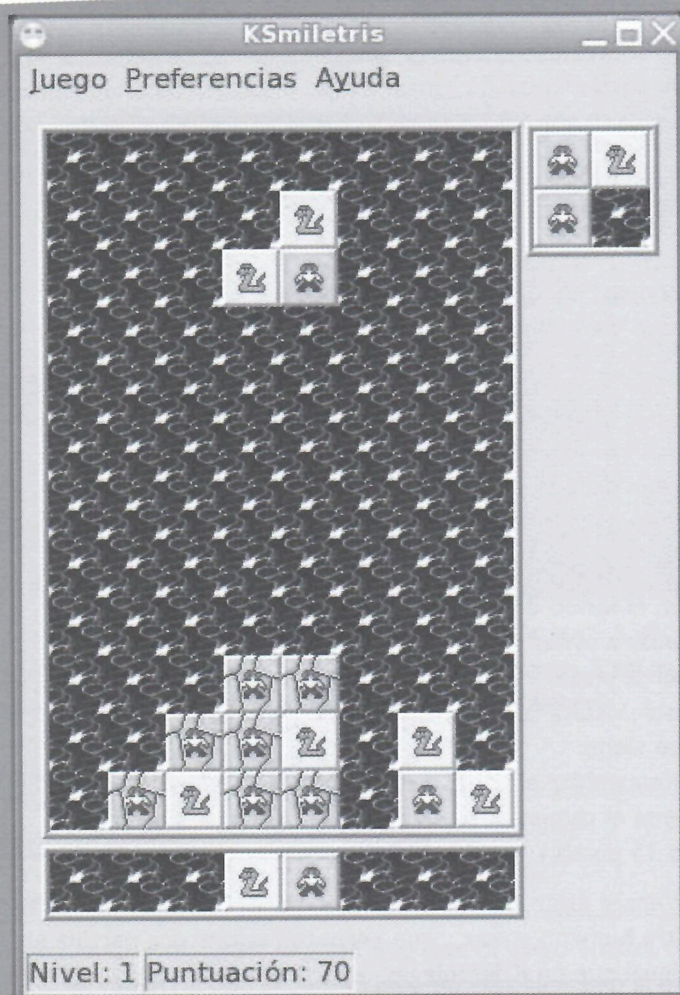
Valoración

Muy buena pero el Kdefouleggs es el mismo juego y además añade el tema de los enlaces que lo hacen más interesante.

DESARROLLADO POR:

Autor: Nicolas Hadacek
Correo: hadacek@kde.org

Kde Smiletris



Parecido al Tetris pero con una variante que te gustará.

Útil para...

Percepción espacio temporal y orientación espacial. Capacidad para decidir con velocidad.



Primeros Pasos...

Cuando entras en el juego, tienes que ir a *Juego nuevo* para comenzar la partida, la idea es mover y ajustar las piezas que caen de una manera tal que los cuadrados iguales sean adyacentes y desaparezcan al juntarse seis (6). Por supuesto a más piezas desaparecidas, más puntos. Para jugar utiliza las teclas de navegación:

- La tecla ⇨ e ⇦: desplaza la pieza que cae lateralmente.
- La tecla de flecha ⇧: rota la pieza en juego.
- La tecla *Espacio*: hace bajar rápidamente la pieza que cae una vez que estoy seguro de mi decisión.

Si seis o más cuadrados son iguales "estan pegados", desaparecen, y cualquier pieza sobre ellos caerán abajo según la ley de la gravedad.

Tenemos un contador que nos va indicando como vamos, y el indicador de nivel nos dice en cual nos encontramos.

En el centro está el área donde ocurre la acción. Los azulejos caen hasta alcanzar el fondo. Los dos cuadrados que hay debajo del campo principal son la "sombra" del azulejo que demuestran donde aterrizarán.

El juego termina cuando la columna central se llena de azulejos, y no pueden bajar más.

Características Técnicas

Gráficos

Suficientes.

Sonido

Se pueden activar pero no hemos conseguido escucharlos en la prueba.

Jugabilidad

No es comparable en jugabilidad con sus hermanos Kdefouleggs y Kdesirtet.

Duración

Para un ratillo aunque se te puede complicar.

Personalizar

Es muy poco configurable, en realidad solamente deja configurar las teclas y el tipo de icono o aspecto de los azulejos.

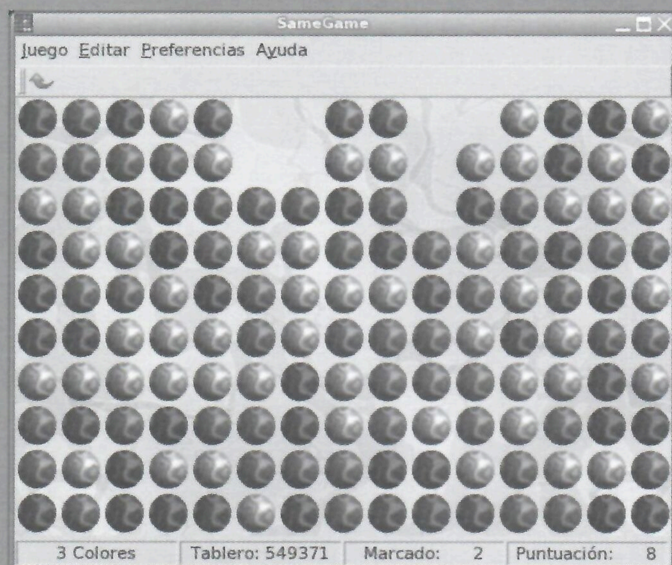
Valoración

Por mi parte, muy simple.

DESARROLLADO POR:

Autor: Sandro Sigala
Correo: ssigala@globalnet.it
URL: http://kfouleggs.sourceforge.net/

Kde Samegame



KdeSamegame es un juego sencillo. Lo juega un sólo jugador, se juega por placer, para conseguir la mejor puntuación. Está inspirado en SameGame, que es muy conocido en entornos Macintosh.

Una premisa muy simple. Hay un montón de canicas. Deshazte de todas ellas.

Útil para...

elaboración de estrategias visuales.

Primeros Pasos...

Puedes eliminar todas las canicas cuando están juntas del mismo color verticalmente o horizontalmente y pulsas sobre ellas. Si hay piezas sobre las eliminadas, caerán al suelo. Si todas las piezas en la línea vertical son eliminadas, todas las piezas en el lado derecho se deslizarán a la izquierda.

La puntuación es el resultado de restar 2 del número de canicas borradas, y elevar al cuadrado el resultado. Como ejemplo, si eliminas 7 canicas, obtienes 25 puntos (7 menos 2 = 5. 5 al cuadrado son 25 puntos). Si eliminas 8 canicas, entonces obtiene 36 puntos (8 menos 2 = 6. 6 al cuadrado son 36 puntos). Consigue eliminar tantas piezas como puedas



juntando antes el mayor número posible del mismo color. De este modo obtendrás una puntuación alta. El juego termina cuando no quedan piezas para eliminar.

La puntuación decrecerá de acuerdo con el número de piezas restantes. Si borra todas las piezas se añadirán 1000 puntos adicionales a la puntuación final.

En la ventana principal de Ksame, hay un área grande con muchas canicas. Debajo está la barra de estado. Encima la barra de menú.

- El menú *Juego*: *Juego* | *Nuevo* (Ctrl+N), Comienza una nueva partida. *Juego* | *Mostrar mejor puntuación* (Ctrl+H), Muestra la tabla de mejores puntuaciones. *Juego* | *Salir* (Ctrl+Q), Termina KSame
- El menú *Editar*: *Editar* | *Deshacer* (Ctrl+Z), Esto deshará el último movimiento.

Características Técnicas

Gráficos

Son buenos

Sonido

No

Jugabilidad

Engancha, pena que sea tan simple.

Duración

Un ratillo perdido que no tengas otra cosa que hacer.

Personalizar

Es poco configurable.

- El menú *Opciones*: *Opciones* | *Tablero aleatorio,* nada. Déjalo tal cual, de otro modo simplemente generarás una ventana vacía.
- El menú de *Ayuda*:
  - *Help* | *Contenidos...* (F1), Inicia el sistema de ayuda de KDE mostrando las páginas de información de KSame (este documento sin adaptación).
  - *Help* | *¿Qué es esto?* (Mayúsculas+F1), Modifica la forma del puntero transformándola en una combinación de flecha e interrogación. Al pulsar sobre elementos dentro de KSame se abrirá una ventana de ayuda (si existe para ese caso particular) describiendo la función de dicho elemento.
  - *Help* | *Informar de fallo...*, Abre un cuadro de diálogo de informe de fallos donde puedes informar de un fallo o solicitar una mejora o nueva propiedad "deseable".
  - *Help* | *Acerca de Ksame*, Mostrará información sobre la versión y el autor.
  - *Help* | *Acerca de KDE*, Muestra la versión de KDE y otra información básica.

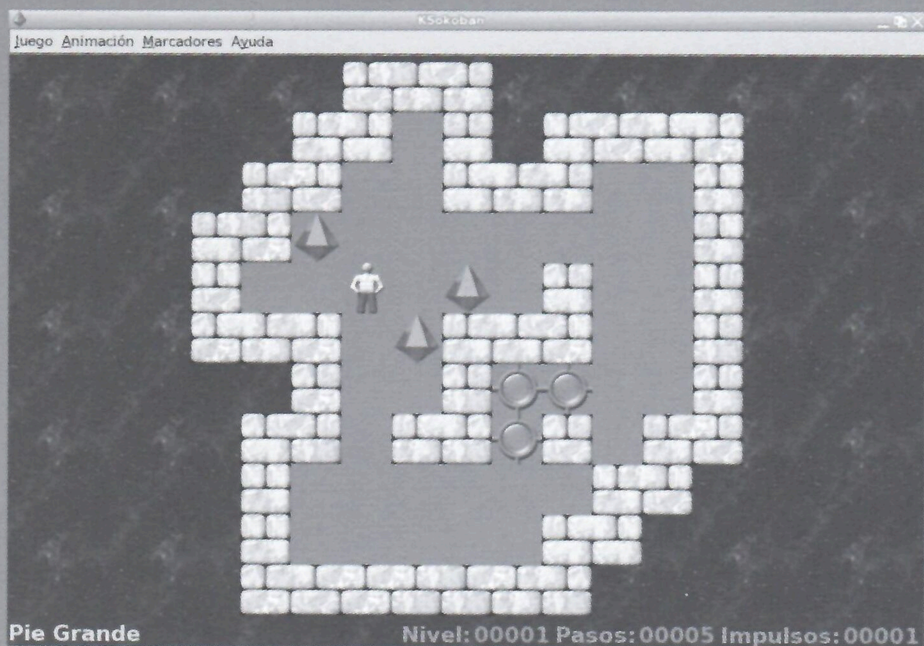
Valoración

Juego muy simple.

DESARROLLADO POR:

Autor: Nicholas Robbins. Correo: logik9000@chartermi.net
URL: en http://www.cse.nd.edu/java/SameGame.html tienes uno parecido para hacerte una idea.

kde Sokoban



Eres el encargado de un almacén que intenta empujar cada cosa a su sitio.

Útil para...

Agudeza mental y anticipación para la resolución de problemas.

Primeros Pasos...

La idea es que eres el encargado de un almacén que ha de colocar los diamantes (rojos) en sus sitios correctos (marcados en verde). El problema es que no puedes pasar por cualquier sitio. Si no tienes cuidado, algunos de los diamantes pueden quedar bloqueados. Puede ser algo difícil solucionar incluso un nivel.

Utiliza las teclas de cursor o el ratón para moverte. Si te mueves sobre una gema y no hay nada que la bloquee en el lado opuesto, la empujarás y se moverá. No es posible tirar



de las gemas, así que si empujas una a una esquina se quedará allí pegada sin posibilidad de arreglar el "entuerto" (a no ser que utilices deshacer).

No puedes caminar sobre las gemas, así que puedes quedar atrapado en una zona del laberinto.

Tampoco es posible empujar más de una gema a la vez. Si has movido las gemas de una manera tal que el nivel sea imposible de solucionar, puedes utilizar deshacer (*Ctrl+Z*) para ir de nuevo a una posición donde la equivocación todavía no había ocurrido. O puedes también recomenzar el nivel. Otras teclas son:

- Con *Control+tecla cursor* lleva al pernonaje lo más lejos posible en esa dirección sin empujar ninguna gema.
- Con *Shift+tecla cursor* se moverá lo más lejos posible en uno dirección empujando la gema que encuentre.
- Con el botón izquierdo del ratón irá a cualquier lugar en laberinto que pueda alcanzar sin empujar y sin ningun gema de por medio.
- *Ctrl+*Z deshace el último movimiento.
- *Ctrl+Shift+*Z rehace de nuevo el último deshacer.
- *Ctrl+Q* para salir.

Características Técnicas

Gráficos

Son aceptables

Sonido

No.

Jugabilidad

Da juego, pruébalo.

Duración

Si desde el primer nivel es difícil. Imagínate horas jugando.

Personalizar

En realidad, no son muchas las posibilidades de personalización del juego. El menú *Animación* cambia la velocidad que por defecto es media.

El menú *Marcador* permite fijar marcadores con un nivel en un estado particular. Así puedes ahorrarte los mismos pasos iniciales cada vez que quieres ir a un nivel. En un nivel puedes tener hasta diez marcadores a la vez.

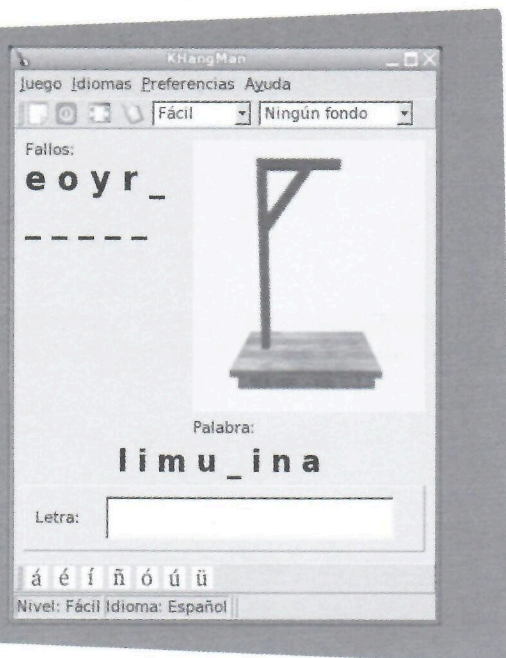
Valoración

Bueno.

DESARROLLADO POR:

Autor: Anders Widell
Correo: awl@passagen.se
URL: http://hem.passagen.se/awl/ksokoban/

Khangman



KHangMan es un juego basado en el conocido juego del ahorcado.

Útil para...

Trabajar con vocabulario en castellano y en otros idiomas.

Primeros Pasos...

KHangMan es un juego basado en el conocido juego del ahorcado. Está dirigido a niños de 6 años o más. Tiene cuatro niveles de dificultad. Se escoge una palabra aleatoriamente, las letras están ocultas, se debe adivinar la palabra probando una letra tras otra y pulsando enter. Cada vez que se pulsa una letra equivocada, se va dibujando la imagen del ahorcado. Hay que adivinar la palabra antes de que le cuelguen. Los intentos son 9.

Se muestra una palabra con las letras ocultas. Hay que adivinar la palabra probando una letra tras otra. La palabra se elige aleatoriamente. Hay 44 palabras diferentes en cada nivel.

Importante:

- Todas las palabras son sustantivos y están en minúsculas.
- Cada vez que se inicia el juego el nivel de dificultad predeterminado es el fácil.
- Cada vez que se introduce una letra que no está en la palabra, se va completando el dibujo del ahorcado. Hay 10 intentos para completar la palabra. Después de eso se muestra la palabra.

Hay 4 niveles: fácil, medio, difícil y animales:

- En el nivel fácil las palabras son sencillas, relacionadas con la vida diaria. Es adecuado para niños entre 6 y 9 años.
- El nivel de animales contiene únicamente nombres de animales que pueden resultar sencillos de adivinar. Algunos son fáciles y otros más difíciles. En el nivel medio las palabras son más largas y con más dificultad. Adecuado para niños mayores de 9 años.
- El nivel difícil es... difícil, es decir las palabras son complicadas de deletrear y no muy conocidas. Nos vale incluso para los adultos.



- Una vez que se ha adivinado una palabra (o el ahorcado se completa), se le preguntará si desea seguir jugando y podrá responder con las teclas *S* y *N* o pinchando con el ratón sobre 'sí' o 'no'.

Algunos consejos:

- Intenta adivinar primero las vocales y después las consonantes más comunes: l, t, r, n, s. Si ve io, prueba después con la n.
- ¿Sabías que? En inglés, la letra más común es la "e" (12,7%), seguida por la "t" (9,1%), después "a" (8,2%), "i" (7,0%) y "n" (6,7%).
- Pincha en el botón *Cerrar* para abandonar el juego y en el botón *Ayuda* para abrir el manual en castellano.
- Para elegir nivel, selecciona uno en la lista *Nivel*.

Características Técnicas

Gráficos

Suficientes

Sonido

No

Jugabilidad

Divertido y con una historia que acredita la validez de este juego.

Duración

"Tú mismo"

Personalizar

Se puede cambiar el fondo en el menú desplegable de la barra superior. Cómo cambiar las palabras del juego:

1. Descarga el archivo tar.gz de la última versión de KHangMan. Descomprímelo en el directorio (*/usr/local/bin* por ejemplo). Las palabras se almacenan en 4 archivos separados, uno para cada nivel. Los archivos están en */khangman/data*. El archivo easy.txt es para el nivel fácil, el archivo level2.txt para el medio, el archivo level3.txt para el nivel de animales y el archivo level4.txt para el nivel difícil.
2. Edita uno de los archivos con su editor preferido (ej. gedit). Cambia las palabras poniendo una en cada línea, la longitud máxima de la palabra es de 12 letras.
3. Cada uno de los 4 archivos contiene 44 palabras (es decir, 44 líneas en cada uno). Si cambias ese número, tienes que hacerlo en todos los archivos, de forma que todos contengan el mismo número de líneas/palabras. Después, en khangman.cpp, corrije el primer *int* que se declara y que se llama *wordsnum*.

   int wordsnum=el_nuevo_número_de_palabras;

   Guarda el archivo y ejecuta *make install* como *root* para instalar el archivo correctamente si ya habías compilado el juego. Si no, introduce *./configure –prefix=$KDEDIR, make and make install* en una terminal.

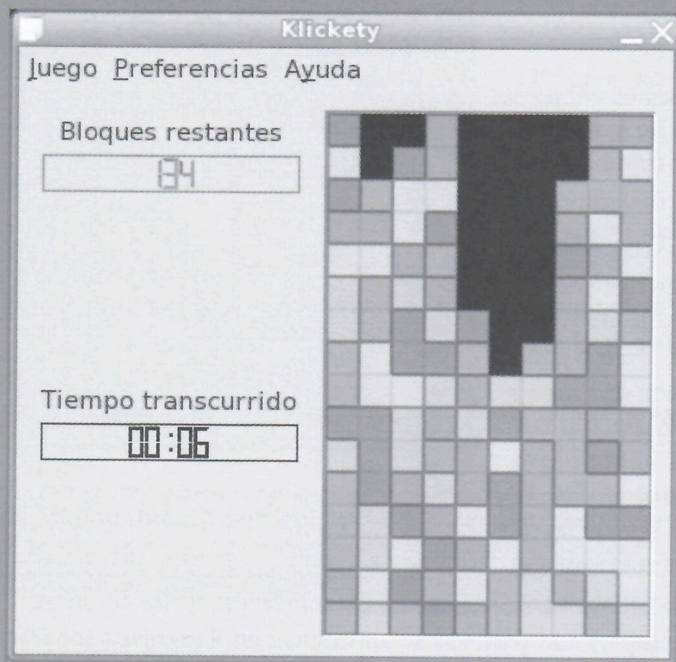
Valoración

Suficiente.

DESARROLLADO POR:

Autor: Anne-Marie Mahfouf. Correo: annma@kde.org
URL: http://edu.kde.org/khangman/

Klickety



Una premisa muy simple: elimina un montón de cuadrados; desazte de todos ellos.

Útil para...

Elaboración de estrategias visuales.

Primeros Pasos...

Puedes eliminar todos los cuadrados cuando están juntos del mismo color verticalmente o horizontalmente y pulsas sobre ellos. Si hay piezas sobre las eliminadas, caerán al suelo.



En caso de quedar un hueco vertical completo, todo el bloque se desplaza a la izquierda.

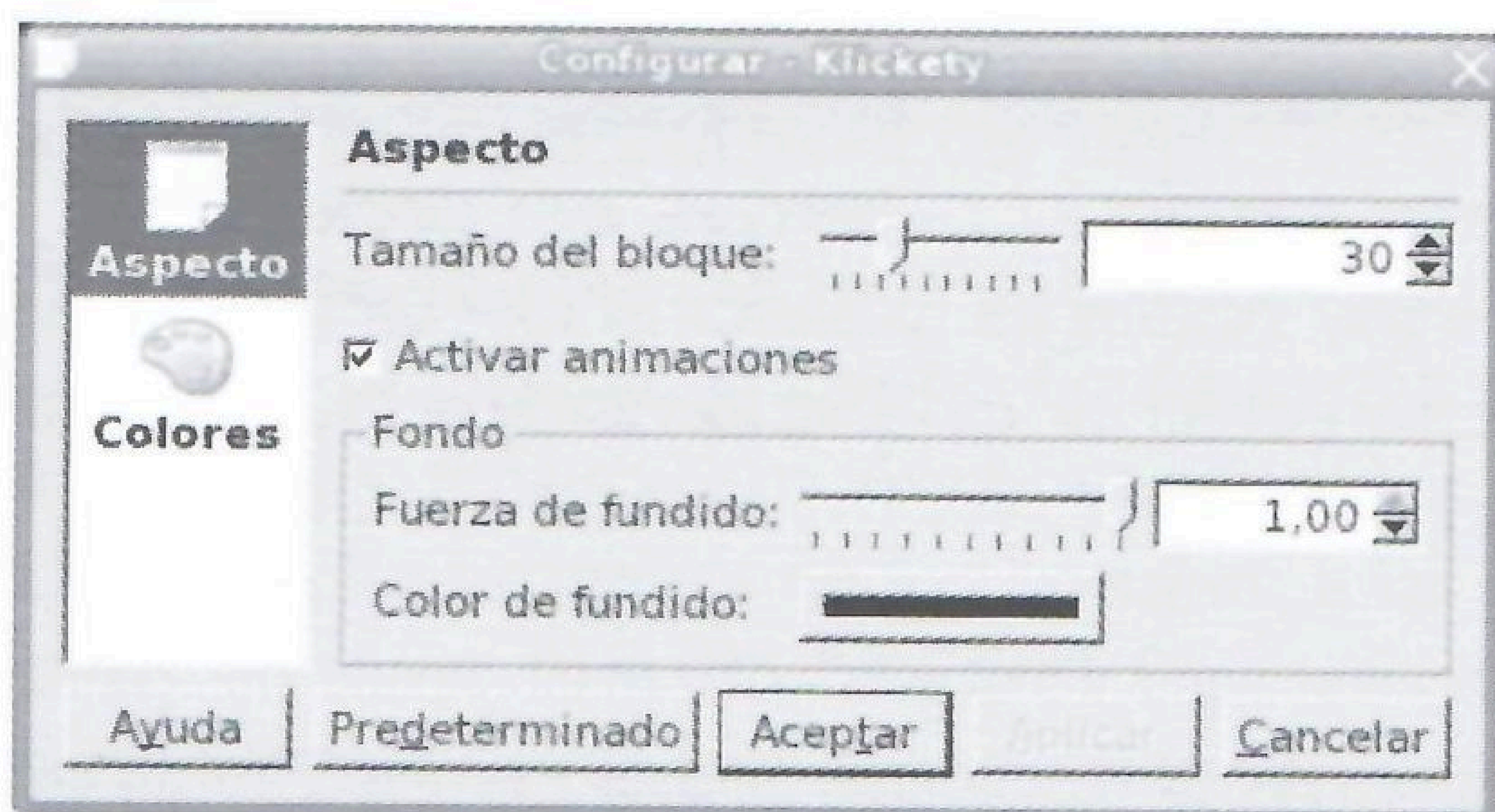
El marcador nos dice los bloques restantes y hay que hacerlo contrareloj.

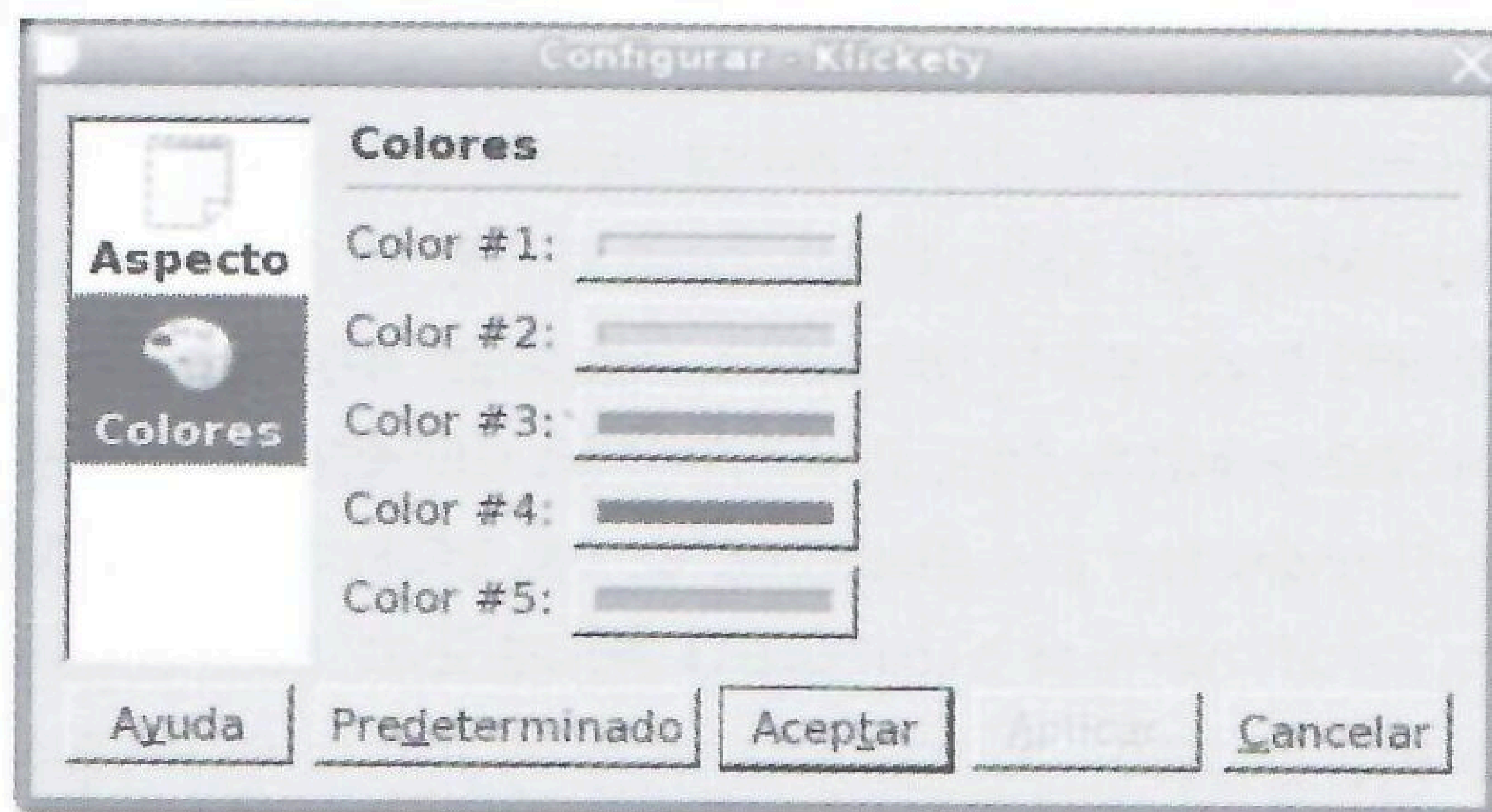
Consigue eliminar tantas piezas como puedas juntando antes el mayor número posible del mismo color.

La puntuación es sencilla, número de cuadrados que te quedan y tiempo que has tardado. Cuando consigues clasificarte, el mismo juego abre la información de puntuaciones para que veas tu clasificación.

Personalizar

Es poco configurable. En *Preferencias* | *Configurar Klickety* puedes cambiar el *Aspecto* o los *Colores del juego*.





Características Técnicas

Gráficos

Son buenos

Sonido

No.

Jugabilidad

Engancha, pena que sea tan simple.

Duración

Un ratillo perdido para cuando no tengas otra cosa que hacer.

En tiempo, en un minuto terminas una partida y no hay niveles aparte de lo que es, intentar superar la mejores puntuaciones.

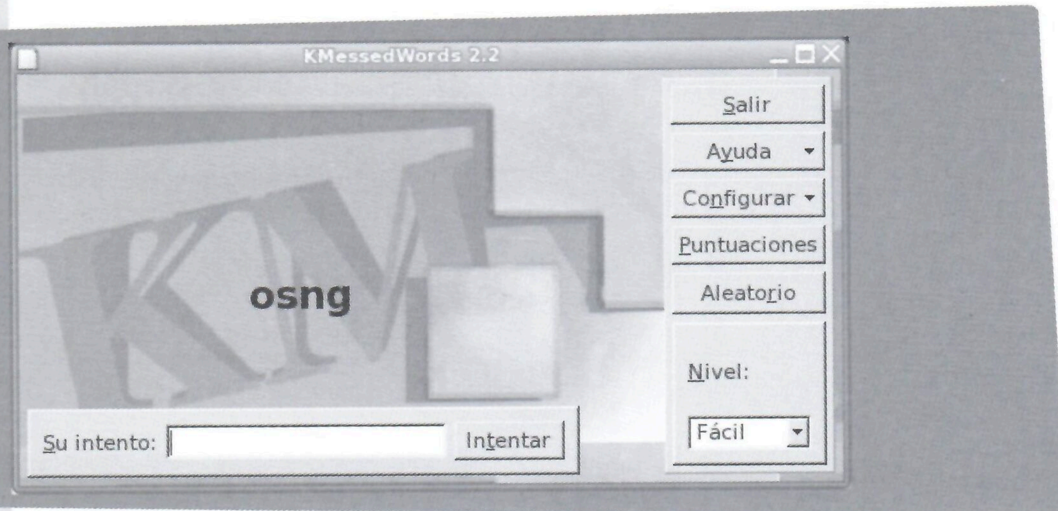
Valoración

Muy simple.

DESARROLLADO POR:

Autor: Nicholas Robbins
Correo: logik9000@chartermi.net
URL: http://klickety.sourceforge.net/

Kmesserwords



Juego donde se muestra una palabra con sus letras en orden aleatorio y hay que tratar de adivinar toda la palabra de una vez. Lo mejor es que las palabras se pueden editar gráficamente para que aparezcan directamente en juego.

Útil para...

Niños de más de diez años. Trabajo con vocabulario.

Primeros Pasos...

Es un juego de sencilla construcción, con tres niveles de dificultad. Está dirigido a niños de más de 10 años debido a su dificultad, pero todos pueden intentarlo. Se elige una palabra aleatoriamente y se muestra con las letras desordenadas, con la dificultad dependiendo del nivel. El número de intentos es ilimitado, y se mantienen las puntuaciones. Hay que tratar de adivinar toda la palabra de una vez. El juego te informará si aciertas o fallas. Las palabras son sensibles a las mayúsculas, así que "*potato*" no es "*Potato*". Cada vez que se inicia el juego, el nivel predeterminado es el más fácil.

Los tres niveles: *fácil, medio* y *difícil*. Como todos los niveles son personalizables, puedes establecer la dificultad de cada nivel tú mismo.

- Fácil: 4 letras, palabras habituales.
- Medio: Palabras especiales de 4 letras, y palabras habituales de hasta 7 letras.
- Difícil: Palabras de al menos 6 letras, tanto habituales como especiales.



Una vez que se ha adivinado una palabra, se te pedirá que indiques si quieres otra, y deberás utilizar los botones *Sí* o *No*.

En la ventana principal, el botón *¡Adiós!*, al igual que *Alt+F4*, hace que se cierre el programa en cualquier momento. El botón *Ayuda* mostrará esta ventana, que contiene toda la ayuda disponible.

Características Técnicas

Gráficos

Agradable

Sonido

No

Jugabilidad

Da juego, depende de tus gustos.

Duración

Cambiando los diccionarios el juego nunca acabará.

Personalizar

El botón *Configurar* tiene dos opciones: *Configuración* abrirá la pantalla principal de configuración de KMessedWords, y la de *Diccionario*, donde podrás escribir y borrar palabras. *Puntuaciones* mostrará las 10 mejores puntuaciones. Al pulsar el botón *Mezclar*, se comienza el juego. Y por último, el menú *Nivel* establece el nivel de dificultad del juego.

El juego te permite personalizar fácilmente su aspecto. Puede seleccionar un tema pulsando en *Configurar*, eligiendo *Configuración* en el menú, y después el apartado *Temas* en el diálogo de configuración. Aquí puedes elegir un tema de la lista, y también determinar si se aplicará a las imágenes de los botones, a las imágenes de fondo o a ambas. Por defecto sólo hay un tema, llamado *"default"*. Esperamos que más adelante haya muchos más temas disponibles para ser descargados. En la ventana de configuración selecciona el apartado *Usuario*, cambia tu nombre y pulsa *Aceptar*.

Para acceder al editor de palabras, debes abrir *Configurar | Diccionario*. Hay una lista de palabras propias de cada nivel (fácil, medio o difícil). El editor de palabras es sólo un editor de texto plano, en el que se añaden las palabras. El separador es un divisor de línea, o pulsa *Intro*. El editor no leerá líneas en blanco o líneas con letras y caracteres iguales. Para guardar las palabras, pulsa *Aceptar* o *Guardar palabras*. No es necesario ser superusuario para que el programa cambie las palabras, ya que los archivos de diccionario se almacenan en la configuración local del usuario.

Para comprobar las puntuaciones, lo único que has de hacer es pinchar en el botón *puntuaciones*.

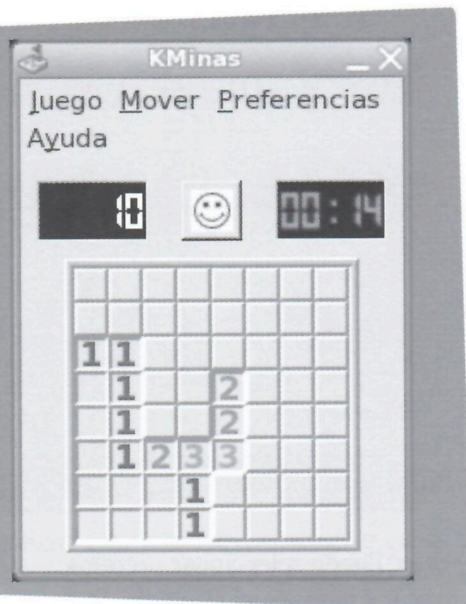
Valoración

Muy bueno desde el punto de vista educativo.

DESARROLLADO POR:

Autor: Whitehawk Stormchaser
Correo: zerokode@gmx.net

Kmines



KMines es el clásico juego del buscaminas. Debes descubrir todas las casillas vacías sin tocar una mina. Cuando descubres una casilla, un número aparece: indica cuántas minas rodean esta casilla.

Útil para...

Deducción lógica sobre datos visuales.

Primeros Pasos...

Debes descubrir todas las casillas vacías sin tocar una mina. Al descubrir una casilla, aparece un número que muestra cuántas minas la rodean.

Para jugar utiliza...:

- *Botón Izquierdo* descubrirá una casilla.
- *Botón Derecho* marcará una casilla como portadora de una mina o como principio de incertidumbre.
- *Botón Central* intentará limpiar el cerco de ocho casillas si hay el número correcto de casillas ya marcadas como portadoras de una mina.
- Pulsando la *sonrisa* comenzará un nuevo juego.

Si no hay ningún número las casillas próximas se descubren automáticamente. Durante el proceso de descubrir casillas es muy útil poner una bandera en las casillas que contienen una mina. Por cada cuadro (excluyendo bordes y esquinas) hay otros 8 cuadros vecinos. Si ninguno de los cuadros vecinos tiene una bomba, entonces un hueco vacío se mostrará bajo la casilla y todos los cuadros vecinos se descubrirán automáticamente.

La pantalla de KMines consiste en un marcador mostrándote el número de minas que quedan todavía por marcar. Cada vez que marcas el lugar de una bomba, este número decrecerá una unidad. Este cuadro no determina si tienes razón o no, sólo cuantas minas necesitas teóricamente marcar antes de terminar esta partida.

Una *Cara Amarilla Sonriendo*. Si pierdes, fruncirá el ceño. Un *contador / reloj* a la derecha muestra cuánto tiempo lleva la partida en juego. El tiempo más corto en cada nivel pasa a la



lista de la mejor puntuación con tu nombre. El área de juego variará en tamaño dependiendo del nivel de dificultad del juego.

Ctrl+N	Nueva Partida.
Ctrl+P	Pausar Partida.
Ctrl+P	Imprimir Partida.
Ctrl+S	Abandonar Kmines.
F1	Contenido de Ayuda.
Mayúsculas+F1	Ayuda ¿Qué es Esto?
Mayúsculas	Revelar Mina.

Estas asociaciones de teclas pueden cambiarse seleccionando *Preferencias | Configurar accesos rápidos...* en la barra de menú.

Características Técnicas

Gráficos

Suficientes

Sonido

No.

Jugabilidad

De sobra es conocido este juego, hay quien pasa horas con él.

Duración

Lo mismo que jugabilidad.

Personalizar

Las opciones de KMines se ajustan seleccionando *Preferencias | Configurar KMinas* en la barra de menús. Esto te llevará a un cuadro de diálogo dividido en secciones.

- Juego:
  - *Activar marca ?*, determina si se pueden marcar los cuadros como "cuestionables". Si esta opción está marcada, entonces pulsando con el botón derecho del ratón primero pondrás una bandera en una casilla. Si se pulsa otra vez en la misma casilla la bandera cambiará a un signo ?, para indicar que no sabes si allí hay una bomba o no. Si pulsas otra vez, la casilla volverá a quedar en blanco. Si esta opción no está marcada, la primera pulsación con el botón derecho del ratón pondrá en la casilla una bandera roja. La segunda la dejará en blanco otra vez, saltándose entonces el símbolo ?
  - *Activar Teclado*, determina si las teclas rápidas del teclado funcionarán cuando se juega la partida. Las únicas teclas rápidas afectadas son aquellas responsables de jugar la partida. Comandos tales como *Nueva Partida* y *Abandonar* todavía funcionan, independientemente de esta opción.

La última parte de esta sección permite cambiar la acción de cada uno de los tres botones del ratón. Sus opciones son:

- *Revelar:* Esto revelará el contenido de la casilla. Si no hay bomba, entonces un número aparecerá. Si hay una bomba debajo de esa casilla, entonces la bomba explotará y la partida habrá acabado.

- *Cambiar Marca:* Pulsando con este botón en una casilla marcará o desmarcará una bandera roja.
- *Autorevelar:* Pulsando en una casilla con este botón automáticamente revelará todas las casillas alrededor que no estén marcadas con una bandera roja. Si alguna de esas casillas tiene una bomba debajo, la bomba explotará y la partida se habrá terminado.

▶ En la lengüeta *Aspecto*: Tamaño de la casilla (tamaño del caso), determina el tamaño de cada uno de los cuadros del área de juego. Salen pequeños de forma predeterminada. Puedes incrementar el tamaño si estás trabajando con un monitor de una resolución muy alta. Este cuadro de diálogo te permitirá ajustar los colores de la pantalla de kmines. Para ajustar, simplemente pulsa el botón del color al lado de cada descripción y selecciona el nuevo color.

▶ En la lengüeta *Personalizar partida*: Personaliza la anchura, la altura y el % de casillas que estarán ocupado por minas, si aumentas ese % estás persinalizando el juego. Como predeterminado tenemos, 10 minas para fácil, 40 minas para normal y 99 minas para experto.

▶ En *Preferencias | configurar mejores puntuaciones...:* Aquí puedes cambiar tu apodo y añadir un comentario agudo acerca de ti mismo, para que sea mostrado en la tabla de mejores puntuaciones. También puede seleccionar la casilla *Mejores puntuaciones mundiales activadas*, y compartir tu habilidad en KMines con el resto del mundo en un servidor conectado de mejores puntuaciones.

▶ *Guardando sus cambios:* Una vez tus cambios están listos, pulsa *Aceptar* para hacerlos permanentes. Si quiere abandonar los cambios, pulsa *Cancelar* para abortar los cambios. Si pulsas en *Predeterminado*, la configuración predeterminada se restaurará. Pulsa *Aceptar* para hacer esta configuración predeterminada permanente o edita la configuración un poco más.

Menú Juego:

El menú Juego consiste en 4 opciones:

▶ *Juego Nuevo* (Ctrl+N) Comienza una nueva partida.

▶ *Juego | Pausa* Pausa la partida. Esto ocultará el tablero (no hagas trampas) y te mostrará un botón para pulsar cuando quieras continuar la partida.

▶ *Juego | Mostrar mejores puntuaciones* (Ctrl+H) Esto te muestra las mejores puntuaciones (los tiempos más cortos) para cada nivel de dificultad.

▶ *Juego | Salir* (Ctrl+Q) Abandona Kmines.

Además tenemos también en el menú *Preferencias...*:

- *Preferencias | Mostrar barra de menú.* Si hay una marca delante de esta opción, entonces la barra de menú se hará visible. Seleccionando esta opción, se oculta la barra de menú. Para restaurar la barra de menú oculta, pulsa fuera del área de juego con el botón derecho del ratón. Esto hará emerger un pequeño submenú. Simplemente seleccionando *Mostrar Barra de Menú* en este submenú hará la barra de menú visible de nuevo.
- *Preferencias | Configurar accesos rápidos.* Te permite cambiar las asociaciones de teclas de KMines
- *Preferencias | Configurar Kmines.* Te permite ajustar las opciones del juego. Para información mas detallada, ve a la sección titulada *Opciones del Juego*.

Menú Ayuda:

- *Ayuda | Contenidos...* (F1): Inicia el sistema de ayuda de KDE mostrando las páginas de información de KMines. (este documento en la versión no adaptada).
- *Ayuda | ¿Qué es esto?* (Mayúsculas+F1): Modifica la forma del puntero transformándola en una combinación de flecha e interrogación. Al pulsar sobre elementos dentro de KMines se abrirá una ventana de ayuda (si existe para ese caso particular) describiendo la función de dicho elemento.
- *Ayuda | Informar de fallo...*: Abre un cuadro de diálogo de informe de fallos donde puedes informar de un fallo o solicitar una mejora o nueva propiedad "deseable".
- *Ayuda | Acerca de Kmines*: Mostrará información sobre la versión y el autor.
- *Ayuda | Acerca de KDE*: Muestra la versión de KDE y otra información básica.

DESARROLLADO POR:

Autor: Nicolas Hadacek
Correo: hadacek@kde.org

Lmemory [Memory Card Game]





Clásico juego de memoria con tarjetas ilustradas, con el objetivo de emparejar, generalmente animales, memorizando el contenido gráfico y la situación de una serie de tarjetas (30) que están ocultas en un tablero. Las ventanas para configurar, personalizar y de ayuda están en inglés.

Útil para...

Todas las edades, pues estimula y desarrolla la memoria inmediata o de corto plazo.

Primeros Pasos...

Al abrir el juego podemos consultar las 4 ventanas que aparecen en la parte superior de la pantalla (*Juego, Nivel, Opciones* y *Ayuda*) que conviene ver para familiarizarnos con el funcionamiento del juego.



Cuando comenzamos el juego hay que elegir en *Level* un nivel de dificultad de entre los 5 posibles; conforme se asciende en estos niveles la complejidad aumenta, las cartas ya no tienen una ubicación estática y va cambiando su ubicación con unos criterios que hay que descubrir y, por supuesto, memorizar.



LMemory Rules

The aim of the game is to remove the cards in pairs by matching the picture on the cards. There are five skill levels that can be changed by pressing the skill-level button which displays one of Little One, Beginner, Skilled, Master, and Daemon.

Description of the skill levels:

Little One:
All cards are turned up. A card is flipped after it is clicked. When two matching cards are clicked they are removed.

Beginner:
The same as the classical card game Memory. Everything is static.

Skilled:
Same as Beginner except each time a pair of cards are removed all remaining cards are moved to the left by one space. Their relative positions remain the same, except the first card now becomes the last card. This is not much harder than the classical game.

Master:
At this level, all cards are moved to the left by one space whenever two cards are flipped, whether or not they are matched and removed. This is already very challenging for myself.

Daemon:
Now all cards are moved to the left by one space when two cards are flipped but not matched. When two cards are matched and removed then the remaining cards are moved by a random number of spaces, keeping their relative positions fixed. This level is for people with the best brains.

OK

Características Técnicas

Gráficos

2D, suficiente para este tipo de juego.

Sonido

No.

Jugabilidad

Adecuada, aunque la fatiga aumenta conforme se incrementan los niveles de dificultad.

Duración

Unos 15 minutos en el nivel medio.

Personalizar

En la ventana de *Options* habrá que elegir 2, 3 o diferentes cartas que hay que emparejar.

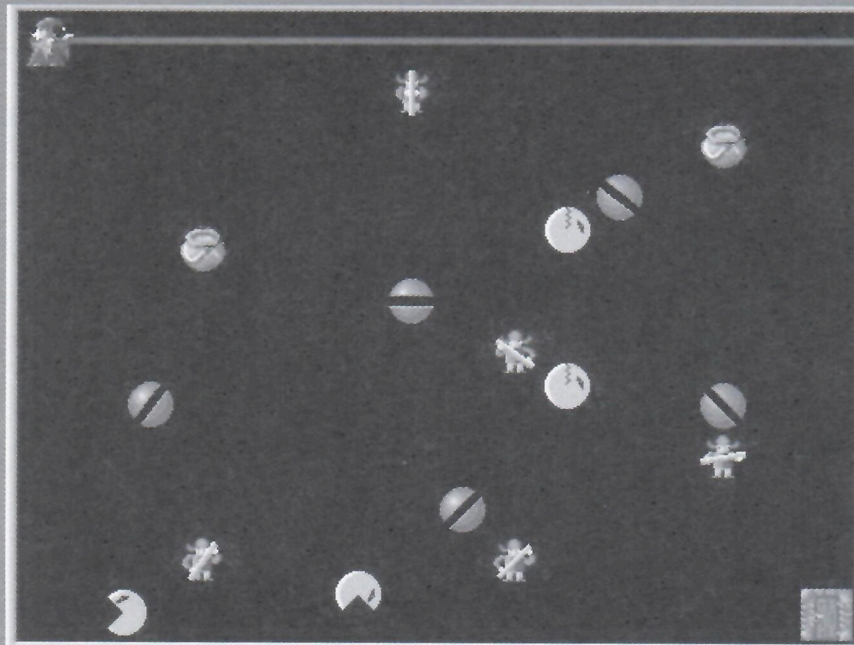
Valoración

Juego entretenido, aunque algo mecánico en los niveles bajos (*Little One* y *Beginner*).

DESARROLLADO POR:

Autor: Xiaoguang Zhang - 2004
Correo: xiaoguangz@home.com
URL:

Mirror Magic II



Juego en el que hay que trazar una serie de trayectorias, bastante complicadas cuando se sube de nivel, que se modifican al cruzarse con una serie de objetos que actúan como espejos; estos espejos redireccionan la trayectoria y el jugador deberá trazar una serie de ellas para que le conduzcan a una puerta de salida que pone fin a la partida. No lleva menú de ayuda, casi lo más importante, pues, sobre todo, al principio entran deseos de rendirse y abandonar el juego.

Útil para...

Todas las edades, por ser entretenido y desarrollarse en un entorno gráfico de agradables colores; grado de complejidad a gusto del consumidor, con niveles de dificultad totalmente personalizados al poderse incluir un número de obstáculos variable. Como el fin es que el rayo termine saliendo por la puerta "construyendo" el itinerario, el juego sirve también para desarrollar la previsión de trayectorias (tipo billar).



Primeros Pasos...

Partiendo del menú principal se deberán seguir los siguientes pasos:

- *Nombre:* para personalizar la partida el jugador deberá poner un nombre
- *Nivel:* las flechas situadas junto al nivel sirven para aumentarlo o disminuirlo
- *Lista de Famosos:* aparecerá aquí la relación de jugadores que han participado en las diferentes partidas y las puntuaciones obtenidas.
- *Creador de Niveles:* pueden, independientemente de los que el programa trae incluidos por defecto, configurarse niveles de dificultad personalizados, añadiendo o quitando elementos (los diferentes tipos de espejos); aquí conviene ser cauto pues una acumulación excesiva, y a veces no tan excesiva, de estos espejos hacen la partida inviable.
- *Pantalla de Información:* en la parte derecha de la pantalla aparecen todos los elementos que pueden incorporarse al juego en los diferentes niveles de dificultad.
- *Comienzo del Juego:* una vez que se ha escogido o establecido un nivel de dificultad se comienza a jugar mediante el botón *Start Game* pulsando sobre la figura del mago que empezará a lanzar el rayo y lo irá redireccionando los diferentes espejos, obtaculizando su llegada a la puerta de salida; en estos elementos se puede modificar —con el botón izquierdo y derecho del ratón— su posición y así adecuar la trayectoria del rayo mágico al interés del jugador.
- *Salir:* tecla para abandonar el juego

Características Técnicas

Gráficos

Buenos.

Sonido

Tiene efectos especiales de sonido.

Jugabilidad

Buena, aunque algo complicado comprender los muchos detalles para jugar al 100 %.

Duración

Personalizada según criterio del jugador o por grado de dificultad.

Personalizar

Setup: puede configurarse sonido, música, pantalla completa, salidas rápidas, establecer un tiempo límite por jugador, etc.

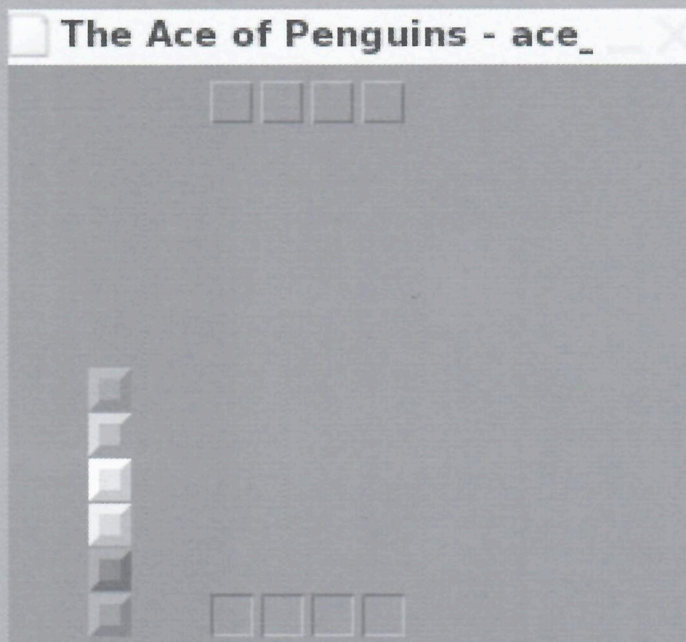
Valoración

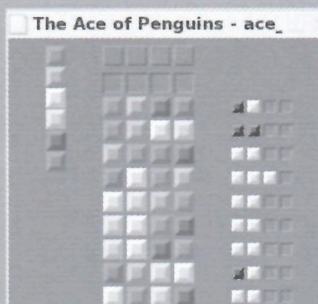
Juego interesante con nivel de dificultad a la carta y en el que el grado de empeño en terminarlo con éxito ha de ser incuestionablemente alto.

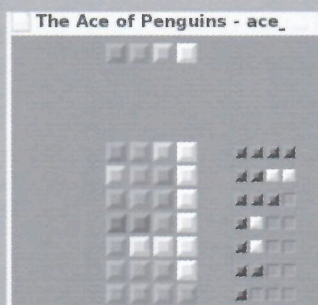
DESARROLLADO POR:

Autor: Holger Schemel
Correo: info@artsoft.org
URL: http://www.artsoft.org/mirrormagic/

Penguin Mastermind







Juego de la serie "EL AS DE LOS PINGÜINOS" de D.J. Delorie, cuyo objetivo es descubrir una combinación de cuatro cuadrados de colores diferentes, teniendo que establecer qué colores (de entre seis) y el orden en que aparecen.

Útil para...

Todas las edades, aunque las más tempranas encontrarán importantes dificultades, pues este juego es prácticamente un test de inteligencia encubierto en el que hay que utilizar la inteligencia abstracta —la más fina—, sin que medien factores culturales previos que influyan en la resolución.

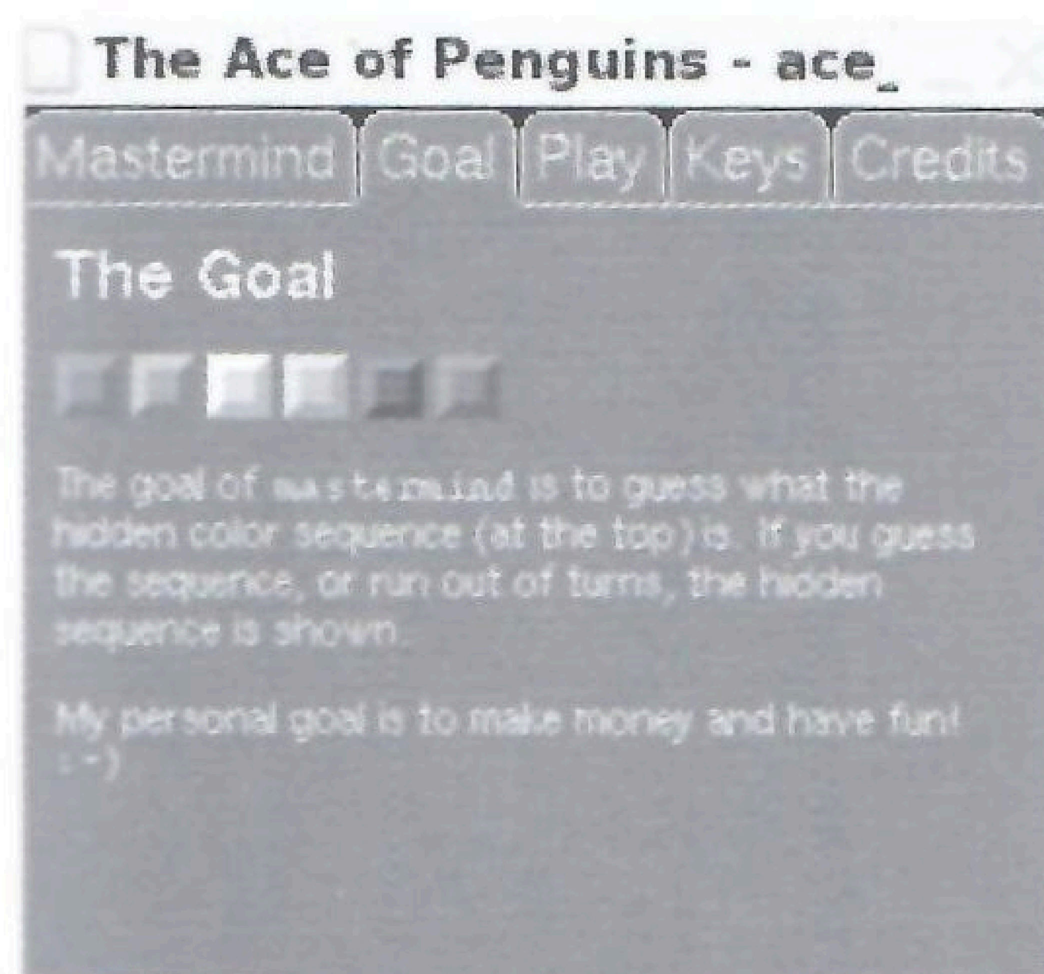
Primeros Pasos...

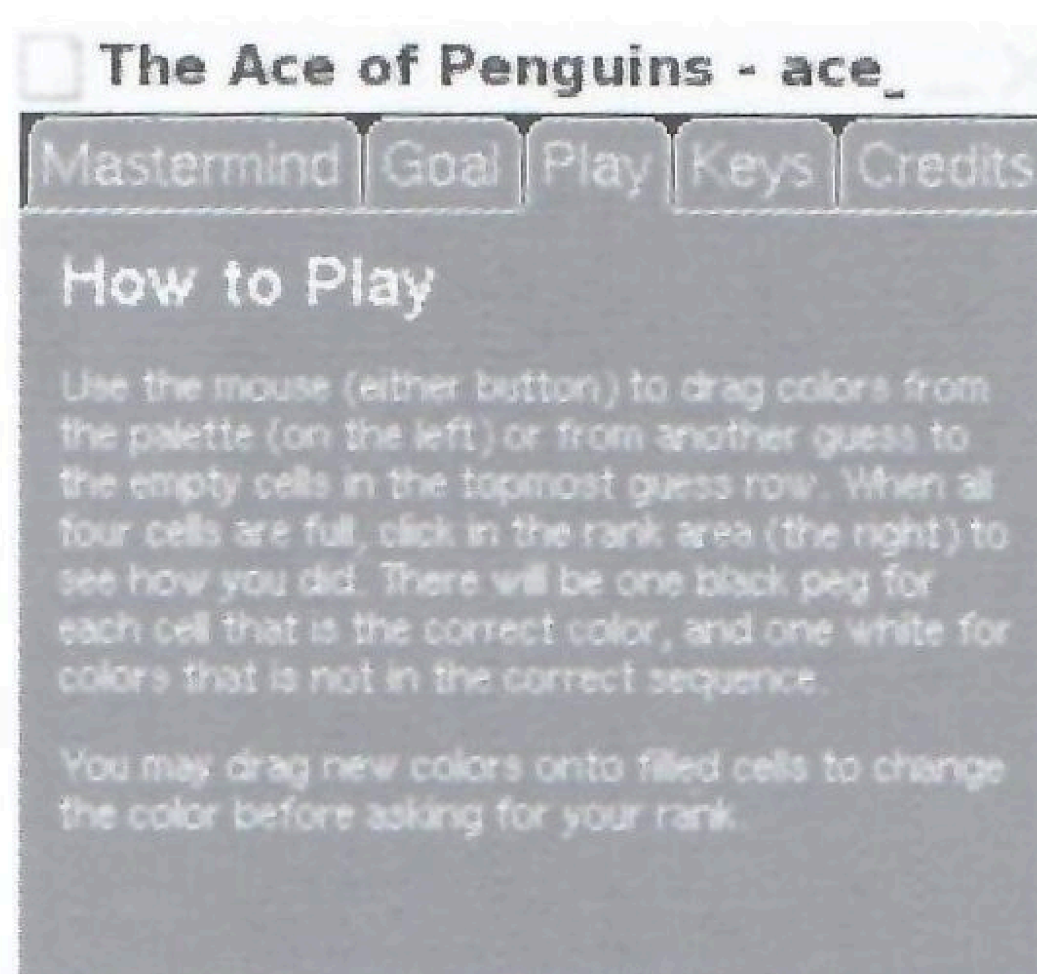
Al abrir el juego y tras la imagen de presentación hay que pulsar *F1* y aparecerán unas pestañas en las que se explica el *Objetivo, Cómo Jugar, Uso de teclado/ratón.* No hay opciones

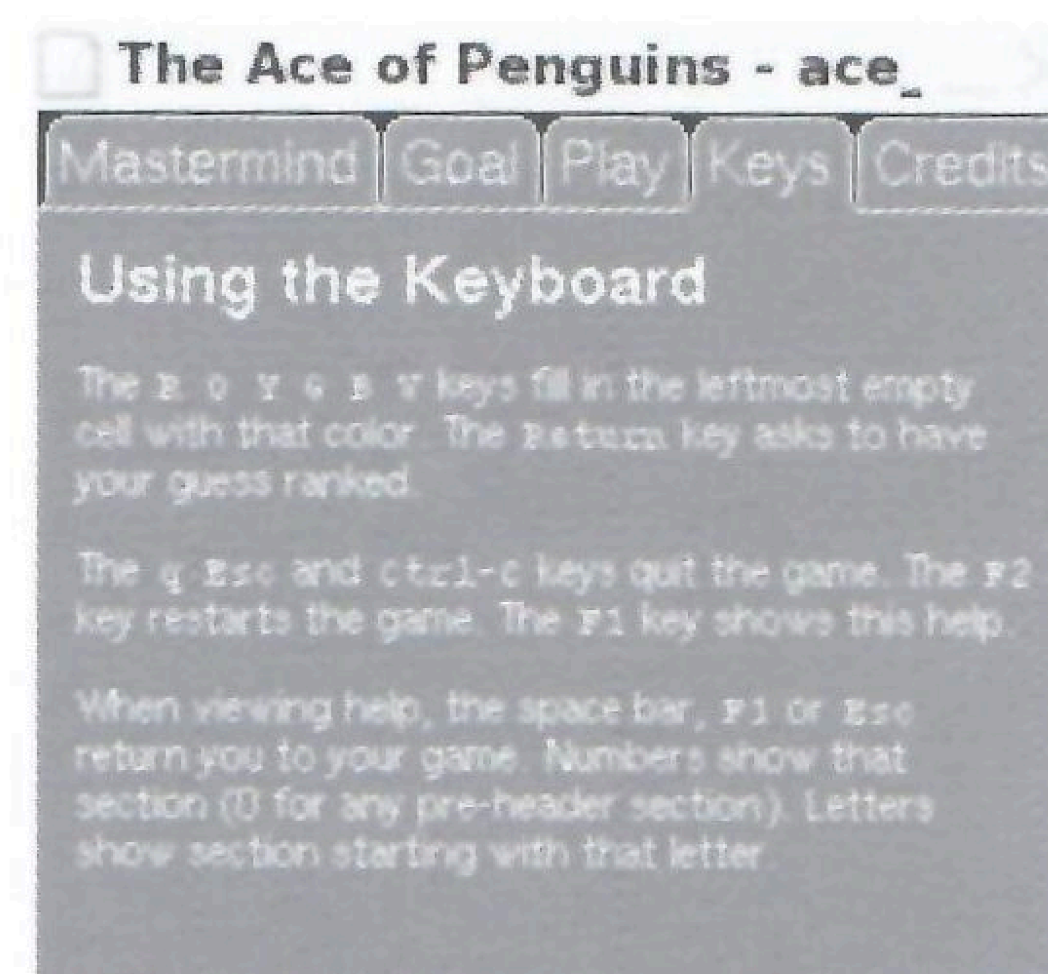


para personalizar ni configurar el juego, por lo que directamente se comienza desde la pantalla inicial.

De los seis cuadrados coloreados de la parte izquierda habrá que arrastrar o situar cada vez uno de ellos —bien con el ratón, bien desde el teclado pulsando las teclas *R* (rojo), *G*







(verde), *O* (naranja), *V* (lila), *B* (azul) o *Y* (amarillo)— hasta las celdas vacías situadas en la parte derecha de la ventana. Una vez establecida nuestra serie de colores, podemos comprobar el número de aciertos pulsando *Intro*, y se puede ver el número de colores acertados en las casillas correctas (cuadrados negros) y/o el número de colores acertados aunque en un orden incorrecto (cuadrados blancos). El juego nos ofrece 10 oportunidades para adivinar los colores utilizados y el orden correcto y si no logramos descubrirlos, un aviso nos indica que hemos perdido y nos da la solución mostrando la serie correcta. Para salir del juego se utiliza la *ESC* o *Ctrl + C*.

Características Técnicas

Gráficos

Suficientes.

Sonido

Carece.

Jugabilidad

Buena: cada partida es un reto a tu inteligencia.

Duración

Variable, dependiendo del C.I. del jugador.

Personalizar

No se puede.

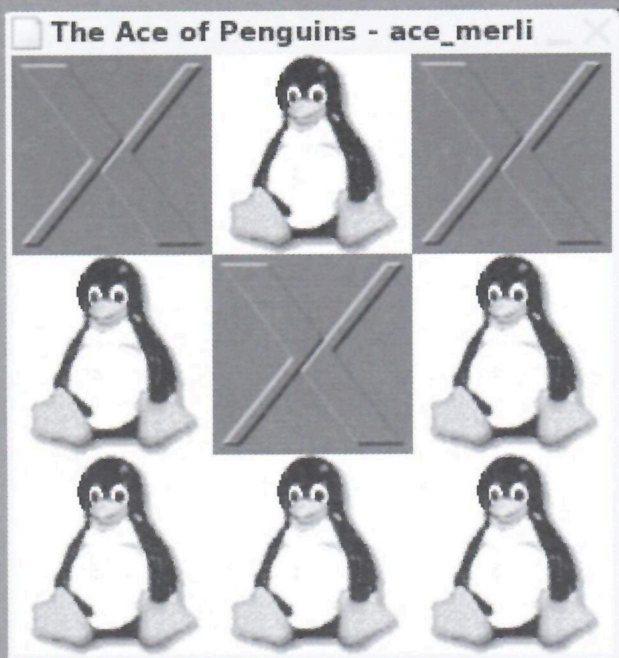
Valoración

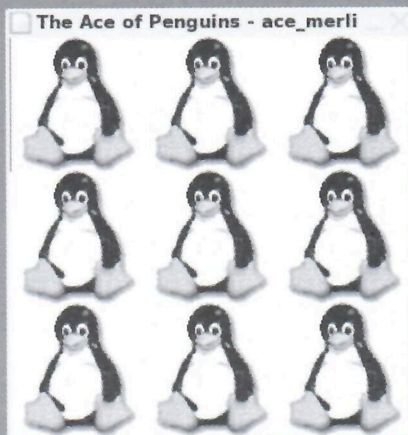
Juego muy interesante en el que hay que utilizar estrategias cognitivas de primer orden.

DESARROLLADO POR:

Autor: D.J.Delorie
Correo: dj@delorie.com
URL: http://www.delorie.com

Penguin Merlin





Juego de la serie "EL AS DE LOS PINGÜINOS" de D.J. Delorie cuyo objetivo es cubrir la totalidad de las nueve celdas del tablero con el logotipo del pingüino, teniendo que descubrir el criterio por el que se ocupan o desocupan celdas, cuando se ha hecho clic con el ratón en una de ellas.

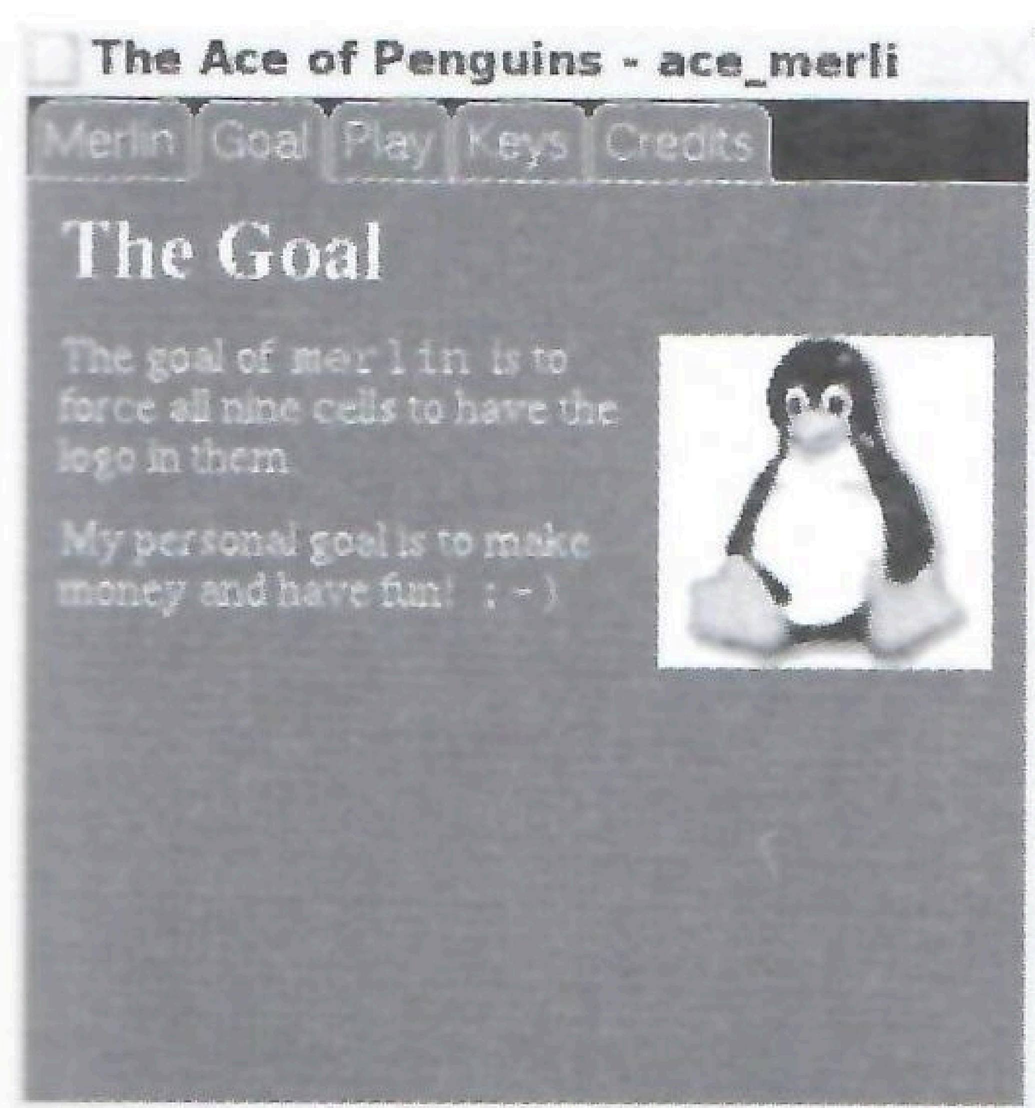
Útil para...

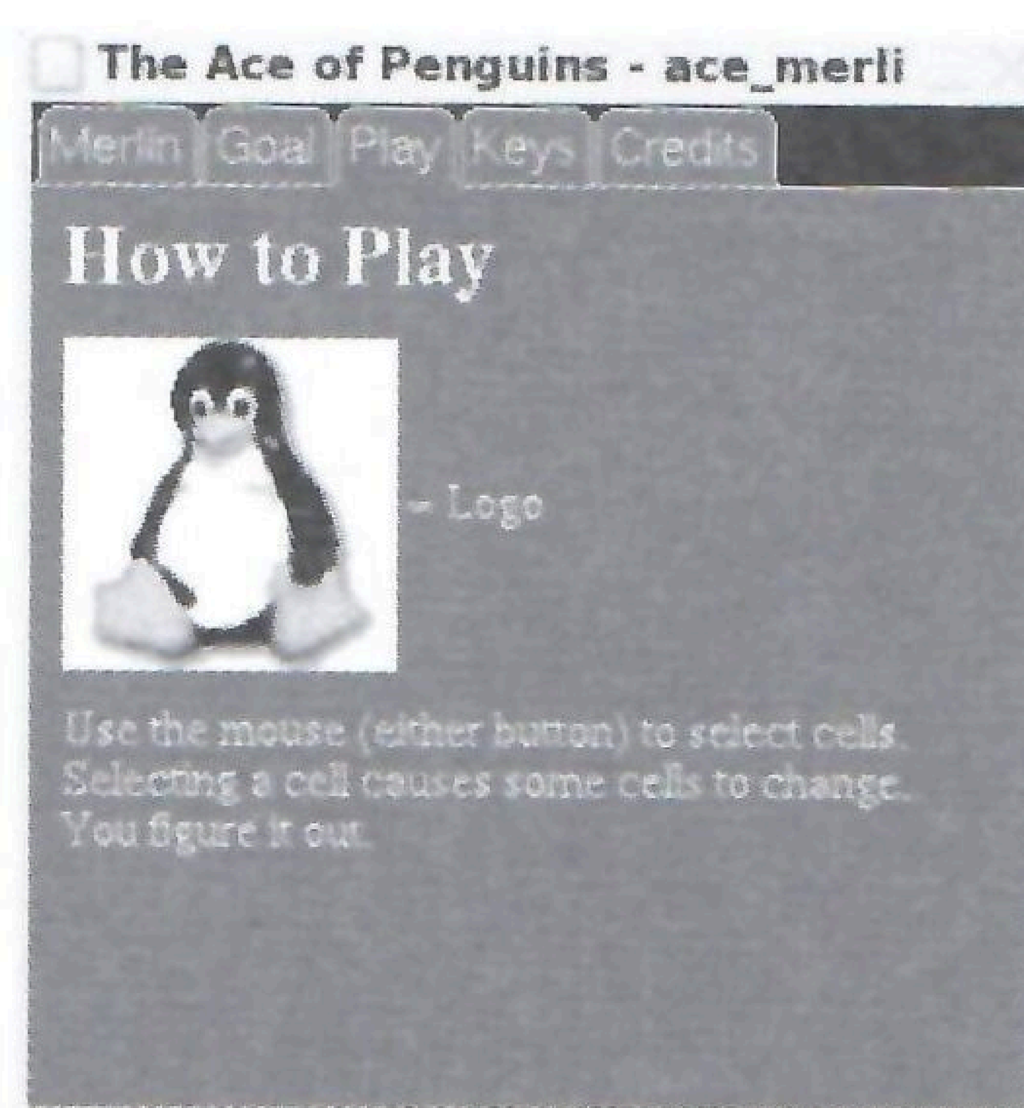
Como otros juegos de Delorie, aquí se trabaja la inteligencia abstracta: un juego con buen nivel cognitivo que puede ser útil para todas las edades, aunque las más tempranas encontrarán importantes dificultades. Útil para el desarrollo de la inteligencia fina.

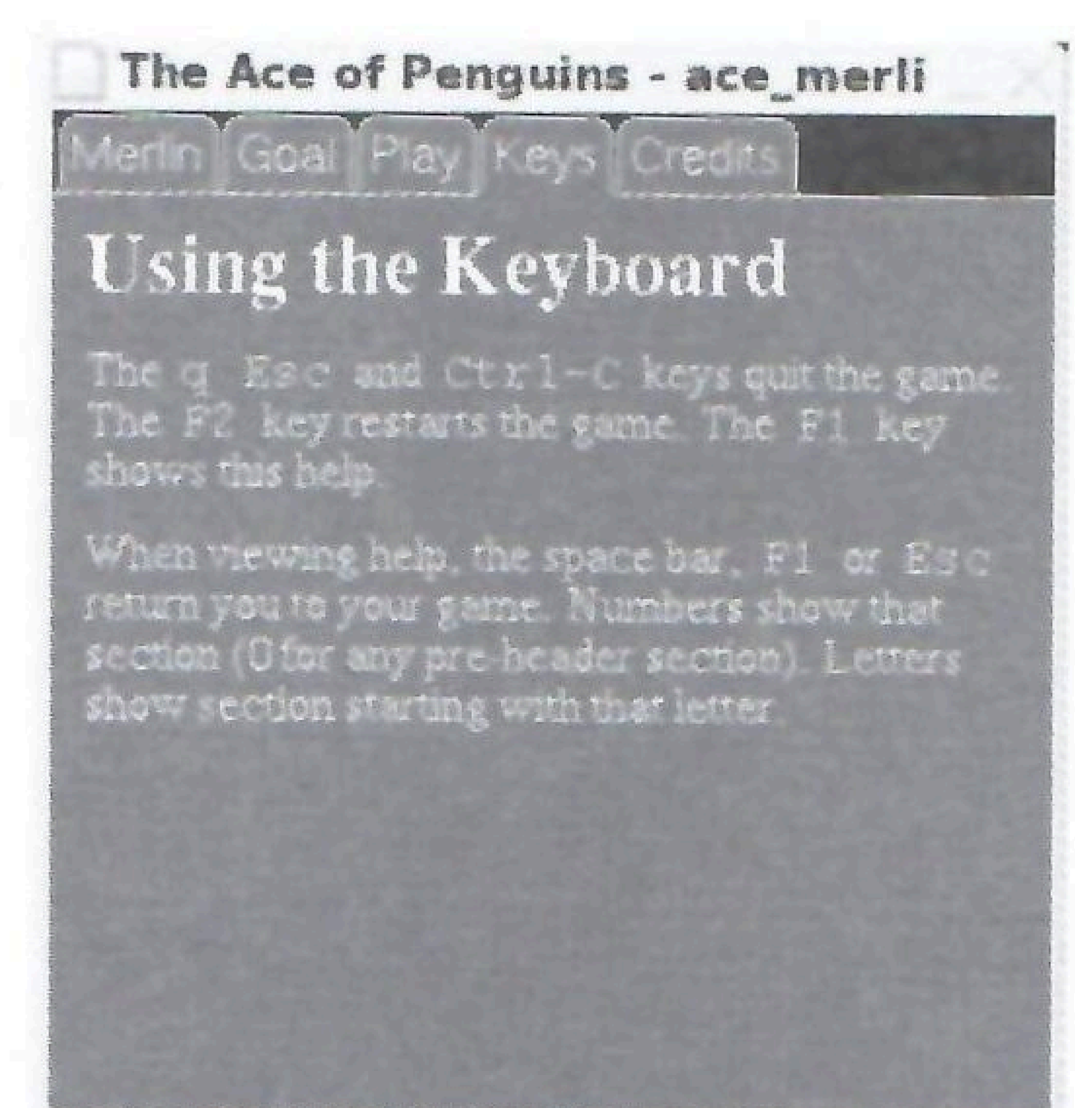


Primeros Pasos...

Al abrir el juego y tras la imagen de presentación hay que pulsar *F1* y aparecerán unas pestañas en las que se explica el *Objetivo* del juego, *Cómo Jugar*, y el *Uso de Teclado* o *Ratón*. No hay opciones para personalizar ni configurar el juego, por lo que directamente se comienza a jugar desde la pantalla inicial. Con el ratón o el teclado se selecciona una de las nueve celdas y se comprueba el efecto que produce sobre ella misma o las demás; un criterio cambiante por partida es el responsable de modificar la presencia del logo, y esto será lo que tendrá que descubrir el jugador. La partida concluye cuando el logo ocupa la totalidad de las celdas. Para salir del juego se utiliza la *ESC* o *Ctrl + C*.







Personalizar

No se puede.

Valoración

Juego muy interesante con un nivel de dificultad

Características Técnicas

Gráficos

Bien.

Sonido

Carece de él.

Jugabilidad

Buena, cada partida es un reto a tu inteligencia.

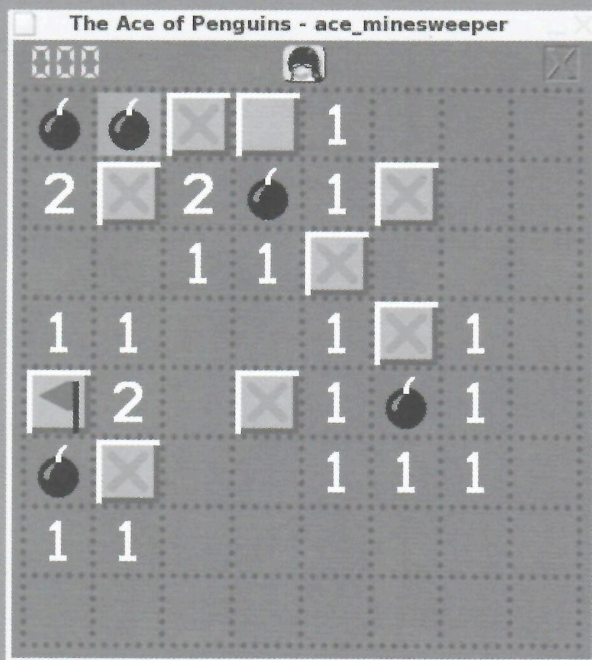
Duración

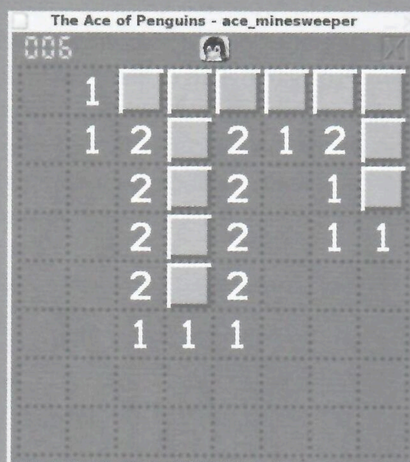
Variable, dependiendo del C.I. y de motivación por el éxito de cada jugador.

DESARROLLADO POR:

Autor: D.J.Delorie
Correo: dj@delorie.com
URL: http://www.delorie.com

Ace Minesweeper





Un juego más de la serie "EL AS DE LOS PINGÜINOS" ideado por el prolífico D.J. Delorie en el que tendremos que señalar qué celdas están minadas y destapar las demás celdas que están repartidas en un tablero de 64, 121, 256 ó 1024 celdas, según el nivel de dificultad elegido.

Útil para...

Aunque pudiera parecer a primera vista un juego de puro azar y de aciertos, no debemos engañarnos, pues el juego aporta pistas que pueden ayudarnos a localizar celdas en cuyo interior se ubiquen minas. Es pues una variante de otros juegos de D.J. Delorie, en los que el uso de la inteligencia abstracta es lo que prima, aunque con un nivel levemente más bajo. Y así y todo, con complicaciones patentes, como es marca de la casa.



Primeros Pasos...

Al abrir el programa y visualizar la pantalla principal, nos da paso a jugar sin más, aunque sería conveniente echar un vistazo a la *Ayuda* del juego pulsando la tecla *F1*, en donde se muestran el objetivo del juego, cómo jugar, uso de ratón y teclado, y los créditos del programa.

Personalizar

Las teclas 1 al 4 muestran los cuatro niveles de dificultad —de fácil a menos fácil— que dispone el juego; con el botón izquierdo del ratón seleccionamos celdas, y si bajo ella hay una mina es el final del juego, pues hemos perdido; si tenemos más suerte y no hay mina, encontraremos un número —del 1 al 3— que nos indica el número de celdas contiguas en las que hay escondidas minas (en alguna de ellas). Usando la lógica tendremos que descubrir dónde está. Podemos ayudarnos señalando los lugares donde creamos que hay minas, y para ello utilizaremos una banderas azules que se colocan en la celda pulsando el botón derecho del ratón. Si utilizamos el botón derecho del ratón para seleccionar una celda numerada, el programa decidirá si colocar una bandera o bien descubrir una celda adyacente siempre y cuando esto último sea más seguro.

Al pulsar sobre el pingüino o con *F2* comenzará una nueva partida, y con *Q* o *ESC* se abandona el programa; con *F2* se inicia una nueva partida.

No ha funcionado mientras se analizaba el juego la orden que ejecuta la tecla A, útil para poner el juego en forma de autoplay. Tampoco funcionó —quizás es la misma que la anterior— la instrucción de picar sobre el pingüino para que el ordenador realice una partida de forma automática.

Características Técnicas

Gráficos

Nada sofisticados, pero suficientes.

Sonido

Carece de él.

Jugabilidad

Buena, con pocas instrucciones, y para cualquier edad.

Duración

Dependerá, como en casi todos los juegos de Delorie, del nivel de dificultad elegido y de nivel intelectual del jugador.

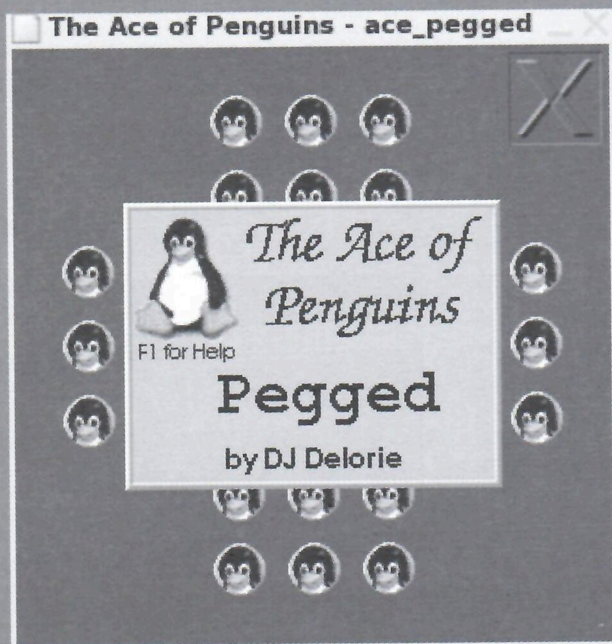
Valoración

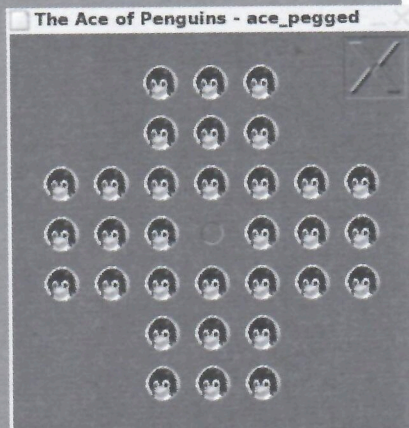
Juego interesante que invita al reto de salir airoso de tanta trampa, tan bien planificada y ubicada, especialmente en los niveles superiores.

DESARROLLADO POR:

Autor: D.J.Delorie
Correo: dj@delorie.com
URL: http://www.delorie.com

Pegged





Estimulante juego de inteligencia creado por D.J. Delorie, similar en algunos aspectos al de las damas, teniendo como objetivo eliminar el mayor número de fichas del tablero. Para eliminar un logotipo de Tux se deberá saltar por encima de uno de ellos –el que se quiere eliminar– y situarse en algún casillero contiguo libre. Se gana cuando queda un solo Tux en la pista; si no ocurre esta circunstancia, hemos perdido.

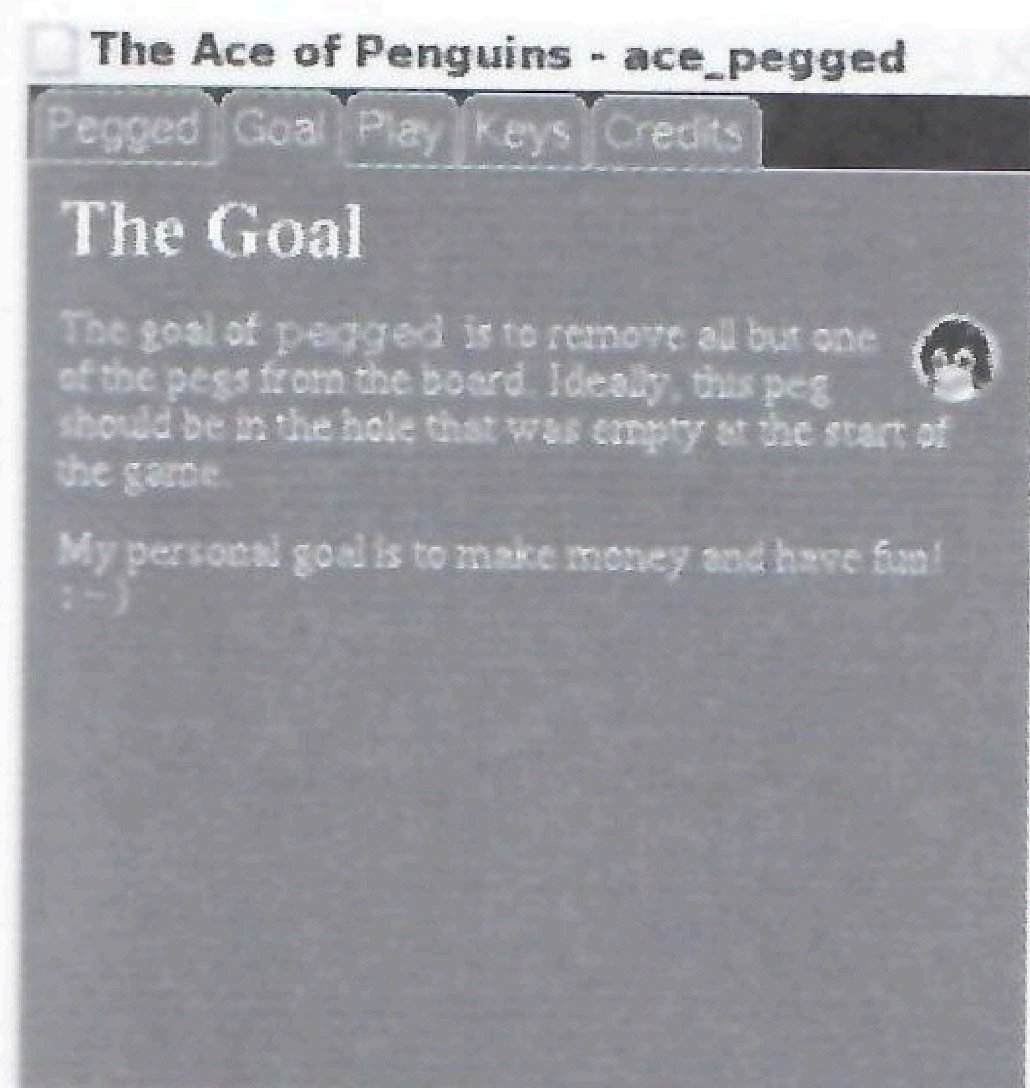
Útil para...

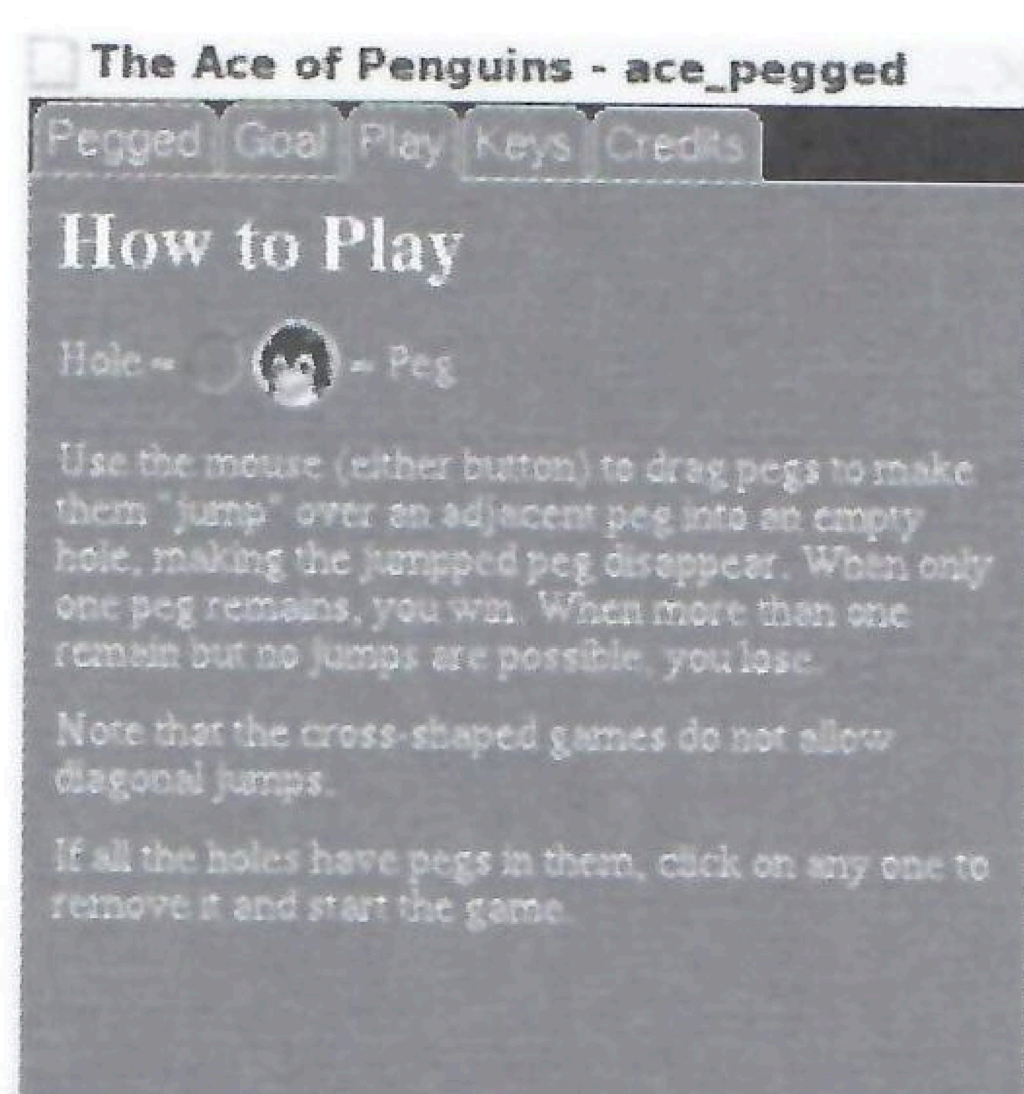
Todas las edades, especialmente cuando la inteligencia formal ya está desarrollada o desarrollándose, pues se habrá de utilizar una estrategia de fina inteligencia para acabar con éxito, y si no, prueben a partir del nivel de dificultad 5 y terminen en el nivel 7.

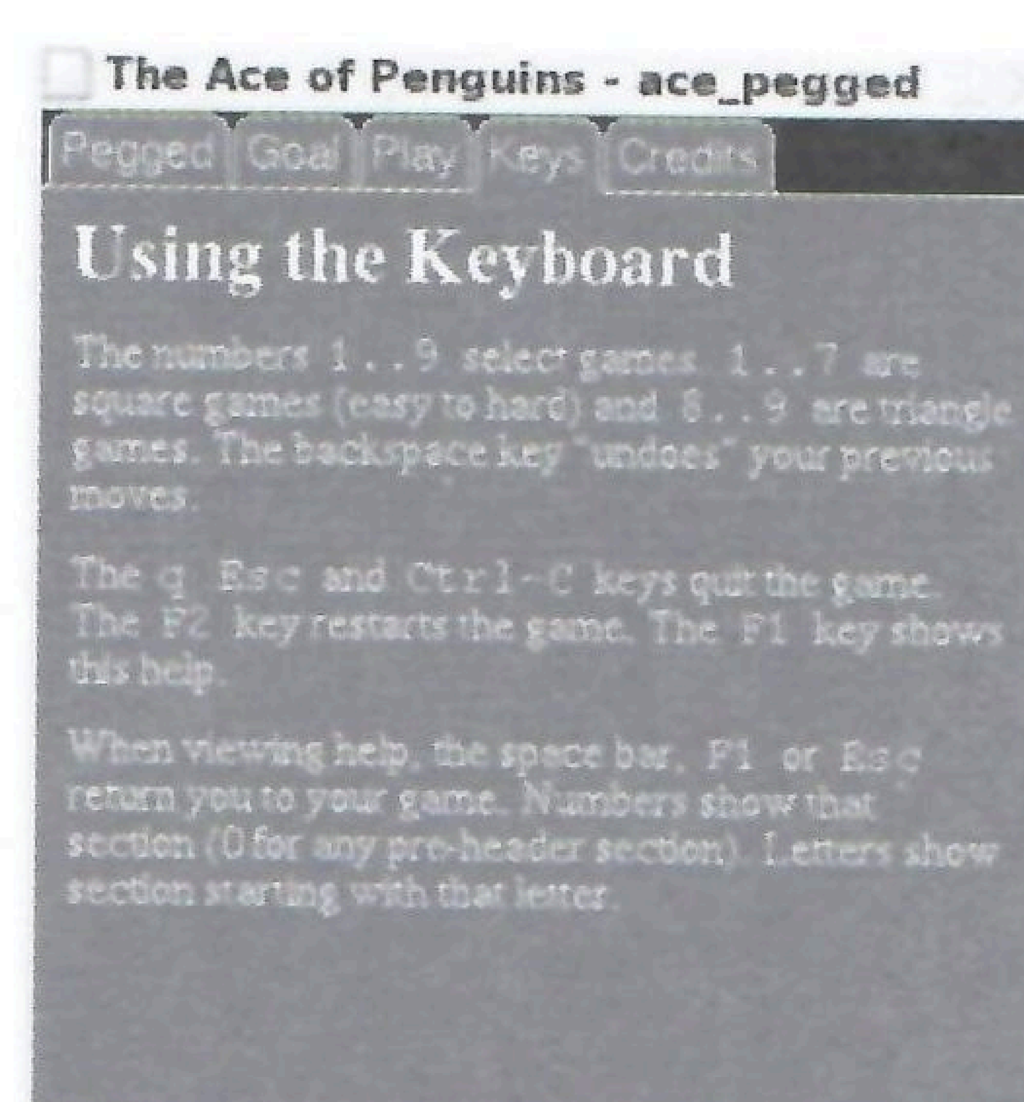


Primeros Pasos...

El juego está organizado como los demás de la serie *The Ace of Penguins*: pulsando *F1* accederemos al menú de ayuda en el que se nos explica el objetivo del juego, cómo se juega, uso de teclado y ratón, y los créditos de autoría.







Personalizar

Empezaremos eligiendo un nivel de dificultad (del 1 al 9, de fácil a difícil). Del nivel 1 al 7 el juego se desarrollará sobre tableros con formas cuadradas; el nivel 8 y 9 son juegos sobre formas triangulares. Como se comentó al principio, deberemos eliminar del tablero el mayor número posible de Tux, pues si quedan sobre el más de uno hemos perdido. Las teclas *Q*, *ESC* y *Ctrl* + *C* nos permiten salir del juego; la tecla *F1* nos muestra la ayuda y la tecla *F2* restaura el juego. Cuando estemos consultando la ayuda, podemos volver al juego pulsando la barra espaciadora, o las teclas *F1* o *ESC*.

Valoración

Juego entretenido en el que se trabaja con estrategias cognitivas de primer orden; interesante para estudiantes.

Características Técnicas

Gráficos

Básicos, pero suficientes.

Sonido

Carece de sonido.

Jugabilidad

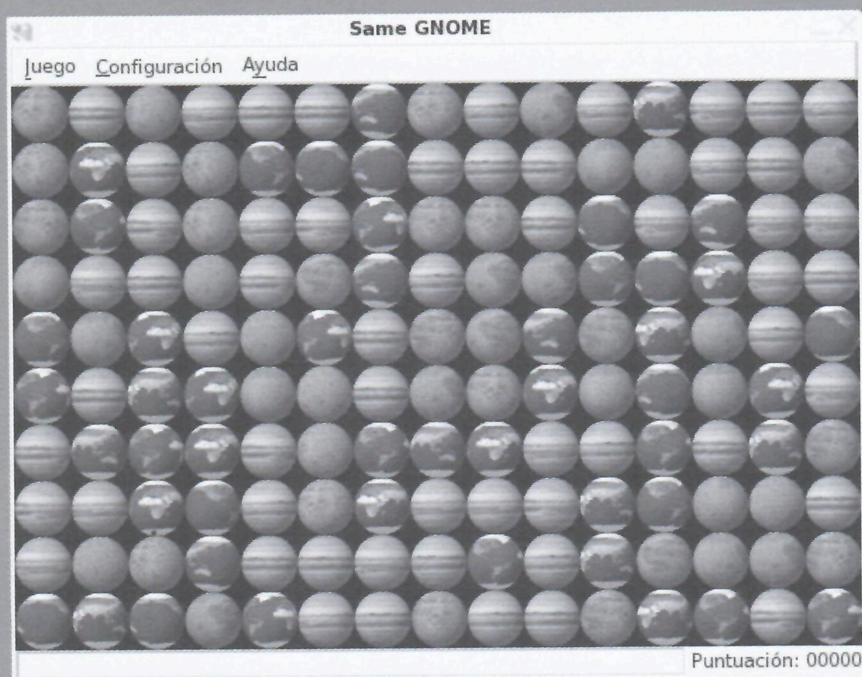
Buena, pocas instrucciones, fácilmente entendibles, lo que provocará un nivel de adicción aceptable.

Duración

Diez a quince minutos.

Autor: D.J.Delorie
Correo: dj@delorie.com
URL: http://www.delorie.com

Same Gnome



Juego entretenido con un entorno gráfico muy agradable, en el que hay que eliminar la totalidad o la mayor parte de las 150 bolas –en forma de piedras o de planetas– que se encuentran en un tablero de juego.

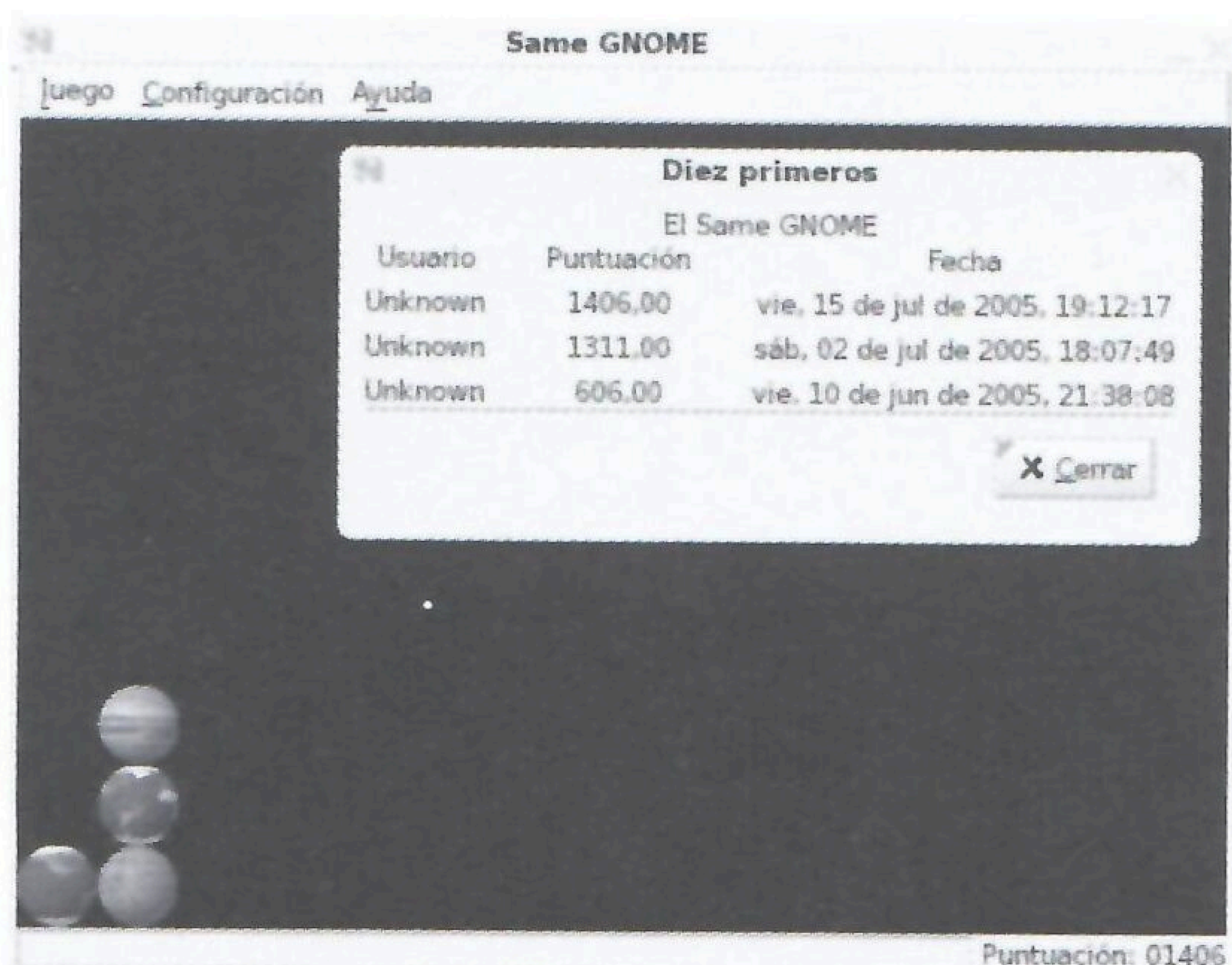
Útil para...

Todas las edades, combinándose la estrategia de seleccionar lo más adecuado con el sentido de anticipación de los efectos que se producirán al eliminar un grupo de bolas.



Primeros Pasos...

Puede comenzarse a jugar desde la pantalla principal con la que se abre el juego; en la parte superior se sitúan las ventanas de *Juego*, *Configuración* y *Ayuda*, ésta última en inglés; las bolas son de tres clases y cada clase de un color diferente, formando grupos las bolas de la misma clase que están contiguas en el tablero. Al situar el puntero del ratón sobre alguna bola, las de su misma clase contiguas empezarán a girar y en la parte inferior se nos indicará el número de bolas seleccionadas; al hacer clic sobre alguna de ellas se eliminará todo el grupo de bolas contiguas de su misma clase, y se nos señalará —en la parte inferior izquierda— la puntuación obtenida. La partida concluye cuando todas las bolas o la mayor parte de ellas han sido eliminadas del tablero. Con cada partida se obtiene una puntuación que puede ser cotejada con la obtenida por otros jugadores o en otras partidas consultando en la ventana *Juego | Puntuaciones*.



Características Técnicas

Gráficos

Buenos.

Sonido

Carece de él.

Jugabilidad

Muy agradable, accesible y de fácil adicción.

Duración

Cinco minutos aproximadamente.

Personalizar

Apenas puede personalizarse el juego, a excepción de elegir dos clases de bolas —planetas o piedras—, aunque en la *Ayuda* se ofrecen hasta seis clases de bolas, no disponibles en este juego. No existen niveles de dificultad.

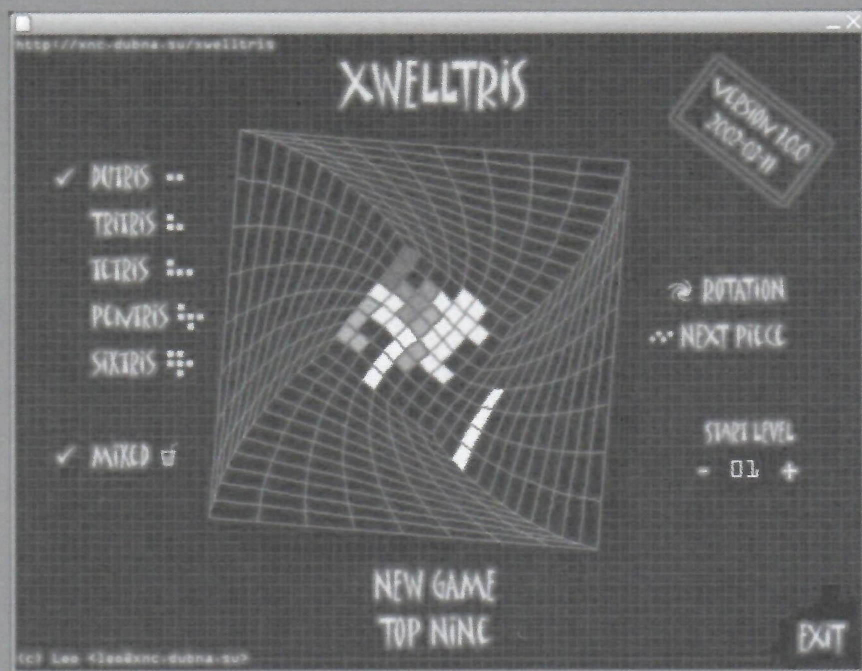
Valoración

Juego muy agradable, en el que el grado de dificultad consigue potenciar nuestro nivel de autoestima.

DESARROLLADO POR:

Autores: Miguel de Icaza, Federico Mena y Horacio J. Peña
Correo: miguel@nuclecu.unam.mx federico@nuclecu.unam.mx
horape@compendium.com.ar

Xwelltris



Una actualización de un clásico: el Tetris. En un entorno que simula tres dimensiones.

Útil para...

Desarrollo de la habilidad espacial a la hora de encajar piezas geométricas en un cubo. También válido para la asignaturas de Plástica y Volumen.

Primeros Pasos...

La página de bienvenida te da a escoger directamente entre los diversos parámetros con los que configurar la partida. Puedes escoger entre fichas más sencillas (*Dutris*) o las más complicadas (*Sixtris*). Tendrás que encajarlas en un entorno tridimensional: un cubo en cuyo fondo irán acoplándose las figuras que caen. También puedes decidir si el cubo gira



o no (*Rotation*) y si deseas que te avancen cuál será la próxima ficha (*Next Piece*). Se puede consultar la lista de las mejores puntuaciones (*Top Nine*).

XWELLTRIS - TOP NINE

1. Leo	2002-03-18	50	2	7
2.	2002-03-16	0	0	3
3.	2002-03-14	0	0	6
4.	2002-03-14	0	0	2
5.	2002-03-07	0	0	0
6.	2002-03-07	0	0	0
7.	2002-03-07	0	0	0
8.	2002-03-07	0	0	0
9.	2002-03-07	0	0	0

EXIT

Tiene dieciocho niveles de dificultad (*Start Level*).

Cuando picas en *New Game*, te consulta tu nombre, para luego poder asignarte tu puntuación en el *tablón de la fama*.

Las piezas van cayendo por las paredes del cubo y tú has de colocarlas en el fondo usando las teclas de dirección.

Personalizar

Aparte de lo visto, no hay nada personalizable.

Valoración

Muy adictivo como todos los Tetris. La página web del autor resulta muy atractiva.

Características Técnicas

Gráficos

Muy conseguidos, sobre todo cuando haces rotar el cubo.

Sonido

No tiene.

Jugabilidad

Sus dieciocho niveles de dificultad aseguran diversión en cantidad.

Duración

Variable según el nivel de dificultad escogido (multiplicado si haces girar el cubo).

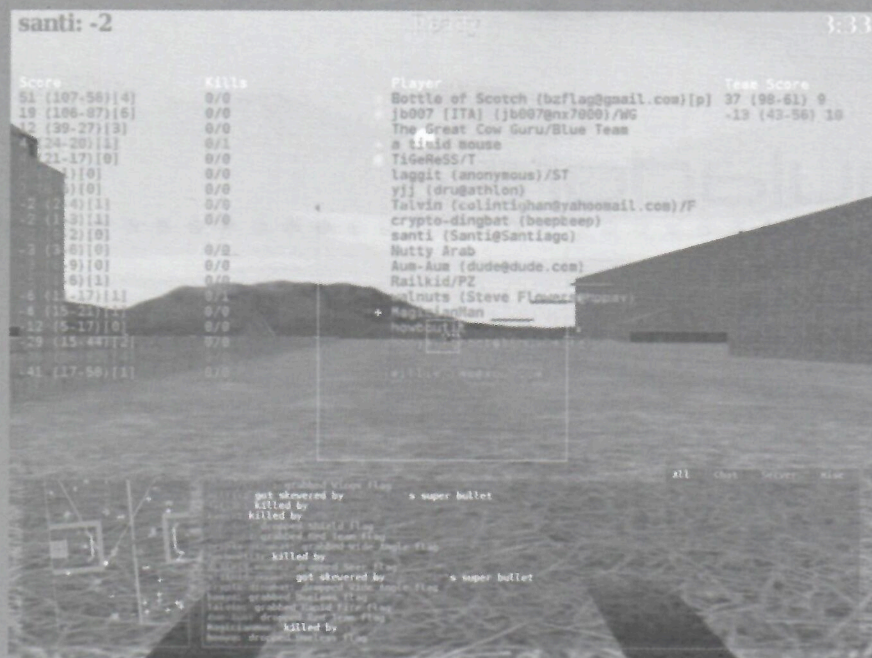
DESARROLLADO POR:

Autor: Leonid V. Khramov
Correo: leo@xnc.dubna.su
URL: http://xnc.dubna.su/xwelltris/

Simuladores



BZFlag



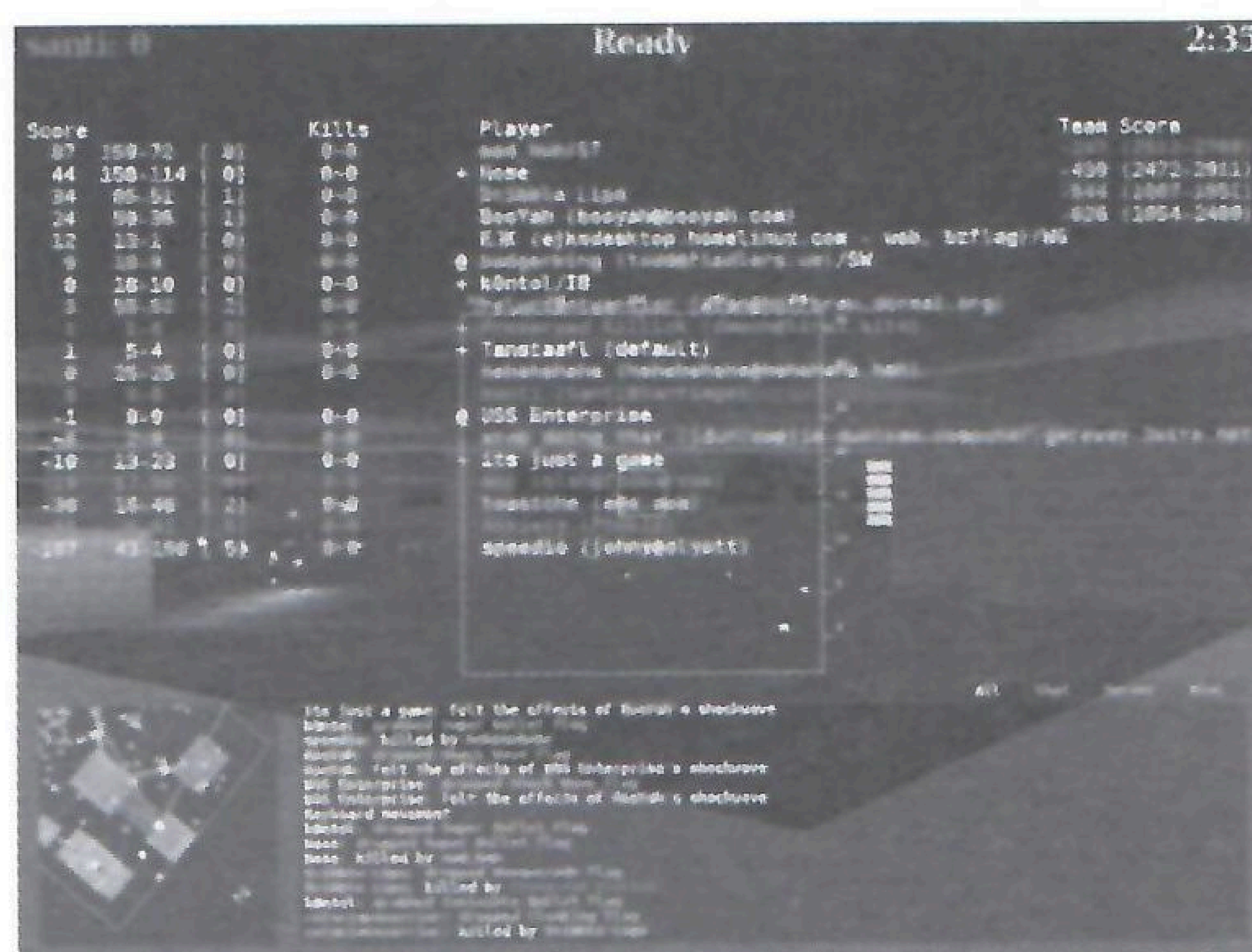
BZFlag es un simulador 3D multijugador que recrea una batalla de tanques. Para poder disfrutar de él, tendrás que jugar contra otros usuarios en red conectándote a un servidor. Requiere que el ordenador cuente con una buena tarjeta gráfica con aceleradora 3D, y conexión a Internet de banda ancha. No es un juego sencillo.

Los equipos en liza son: el rojo, el verde, el azul, el púrpura y el "pícaro" (cuyos tanques son negros). Supone una victoria destruir a un jugador de otro equipo; y un descalabro ser abatido o acabar con un compañero de equipo. Los pícaros no tienen compañeros de equipo (ni siquiera otros pícaros), de modo que no pueden abatir a un camarada y carecen de un marcador de equipo.

Hay tres formas de jugar: captura de bandera (*capture-the-flag*), la caza del conejo (*rabbit-chase*) y lucha general (*free-for-all*).



- En la captura de bandera, cada equipo (excepto los pícaros) tiene un campamento-base y una bandera. Tu objetivo es capturar la bandera de un equipo enemigo llevándola a tu base y evitar que los demás tomen la tuya. Hacerte con una bandera enemiga supone la destrucción de todos los jugadores del equipo capturado, resta uno del marcador de dicho equipo, y añade uno al marcador del tuyo.
- En la caza del conejo, buscarás el mejor tanteo: tienes un tanque blanco y todo el mundo va a por ti.
- En la lucha general, no hay banderas de equipo ni campamentos-base. El propósito es, sencillamente, lograr el marcador más alto posible acabando con los enemigos.



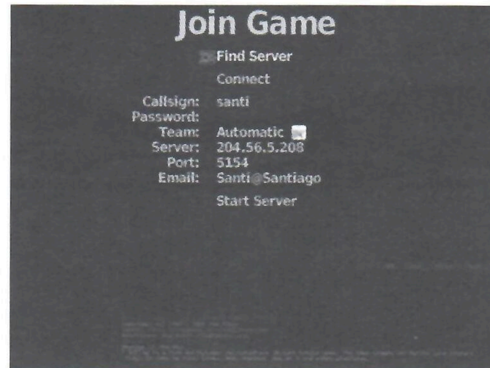
Útil para...

Desarrollar la capacidad de decisión e intentar comprender las intenciones del otro. Estudiar trayectorias de balística.

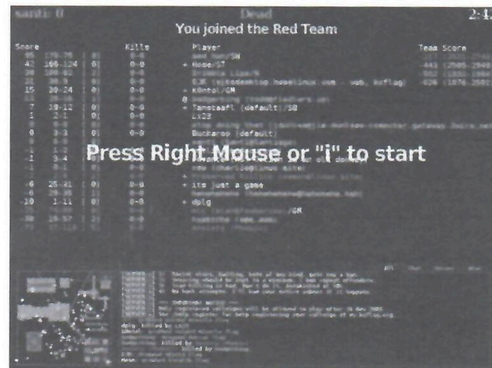
Primeros Pasos...

Lo primero que se te abre es una pantalla muy simple por la que sólo puedes moverte con las teclas de dirección y seleccionar con la tecla Enter. Y la tecla *Esc* (Escape) para volver atrás en los menús. Olvídate del ratón con los menús.

El pequeño tanque sirve de marcador. Selecciona *Join game* y dale a *Enter*. Introduce un alias (*callsign*) y escoge un equipo de entre los cinco que hemos comentado. Luego tendrás que elegir un servidor. Hay servidores dedicados a una sola forma de jugar de las tres citadas. Si ya sabes de uno, pon el nombre y el puerto sin más en los campos *Server* y *Port*. Si no, elige *Find Server* para que el programa busque por ti; luego selecciona un servidor (arriba



te da las características del mismo: tipo de juego, cuánta gente está jugando...) y dale a *Enter*. Por último, selecciona *Connect* y podrás empezar si todo ha ido bien.



Si ya has jugado antes, al pulsar *Connect* entrarás, por defecto, en el último servidor en el que jugaste. En la pantalla, aparece tu posición y los contrincantes; pulsa *I* o el botón derecho del ratón para unirte a la contienda.

Controlas la posición de tu tanque con el ratón; disparas con el botón izquierdo o con *Enter*. Para saltar, usa el tabulador. Para detener el juego o retomarlo, pulsa *P*. Para

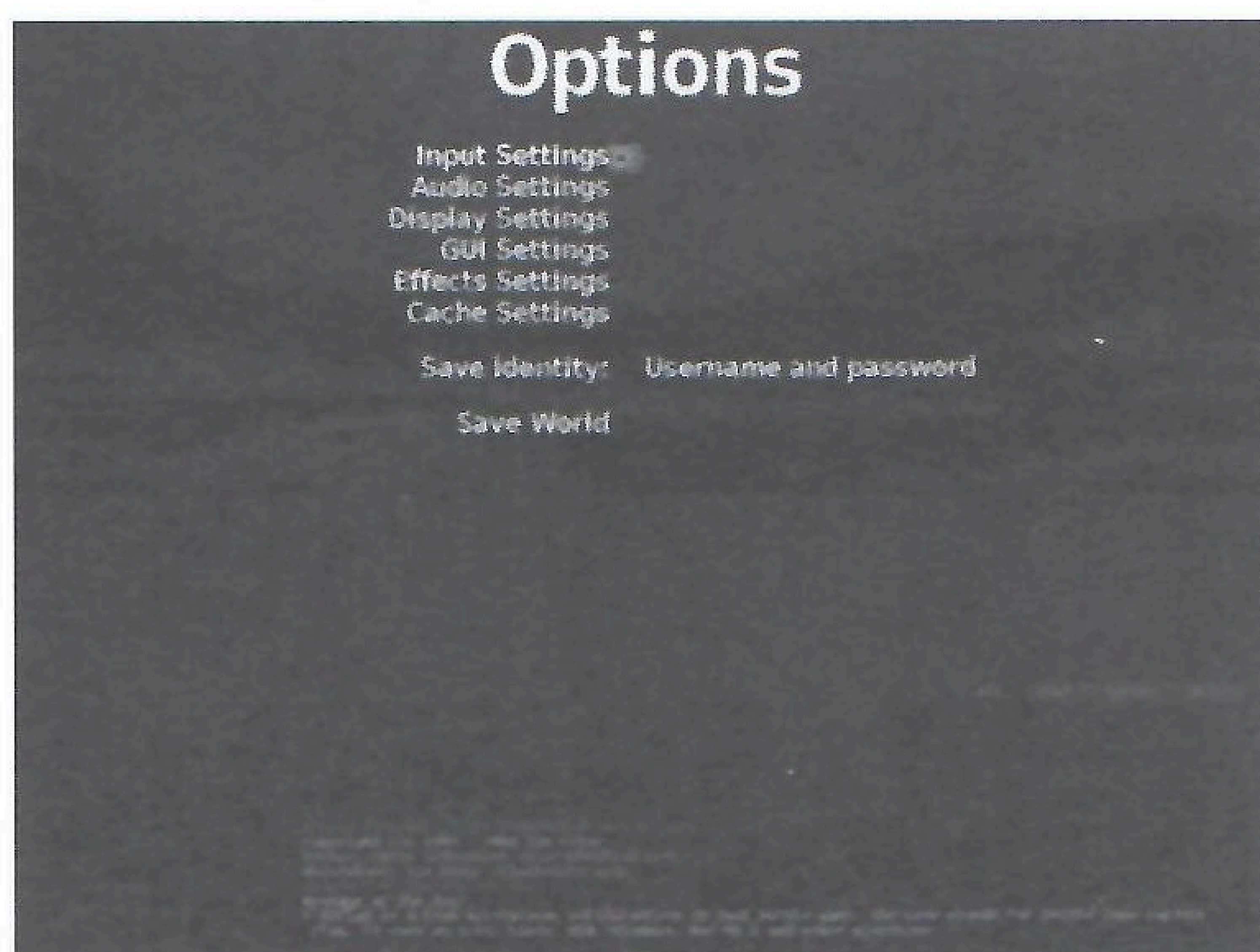
abandonar, *F12*. En el cuadro inferior izquierdo (el radar) tienes la posición de tu tanque, la de los demás y las banderas y edificios. En la parte superior de la pantalla aparece tu alias y tanteo, tu estatus y tu bandera. Tu alias muestra el mismo color que el de tu equipo.

Hay muchas más características, que puedes consultar en *Help* (banderas buenas y lo que sucede al conseguirlas, banderas malas y consecuencias...).

Para pasar al *chat*, presiona al mismo tiempo *Mayúsculas+F2*. *Mayúsculas+F3* para el servidor; y *Mayúsculas+F4* para *Misceláneo*.

Personalizar

Si en la primera pantalla escoges *Options*, podrás elegir entre un montón de posibilidades respecto al acabado del juego: calidad de las texturas, luces, sombras, brillo, relieves... También está aquí la resolución de pantalla.



Características Técnicas

Gráficos

Aceptables, aunque requieren de una buena potencia por parte de tu equipo. Necesita tarjeta aceleradora.

Sonido

Sí. En *Options* puedes modificar el volumen. La tecla *K* lo activa y desactiva.

Jugabilidad

Todo depende de que encuentres con quién jugar en red (hay más de un centenar de servidores). Las tres posibilidades de juego te permiten muchas horas de darle al ratón.

Duración

Horas de entretenimiento.

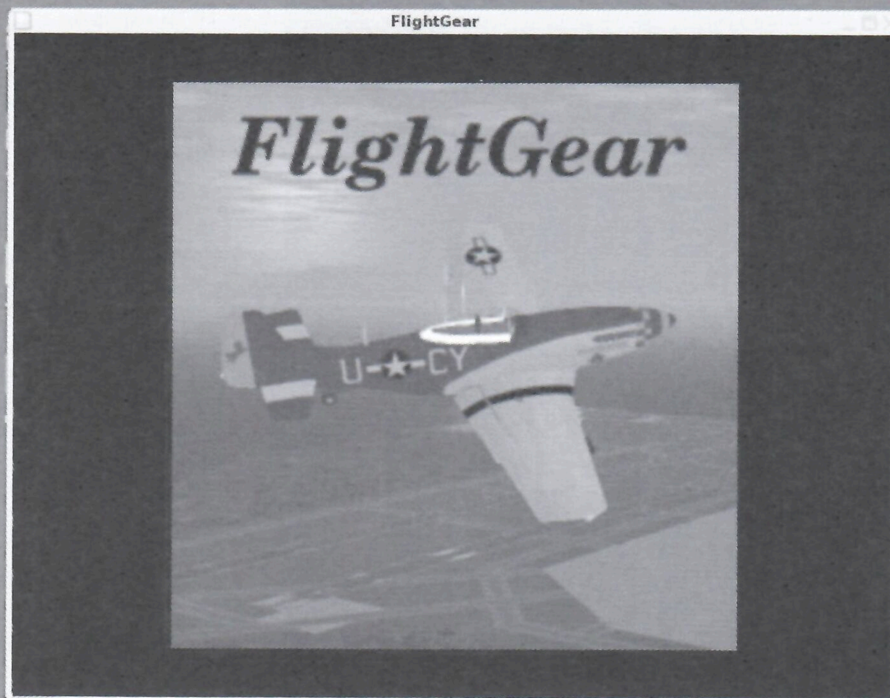
Valoración

Complicado de conectar y de jugar. Pero adictivo (cuando te han eliminado una docena de veces nada más llegar, empiezas a picarte).

DESARROLLADO POR:

Autor: Tim Riker y Chris Schoeneman.
Correo: Tim@Rivers.org; crs23@bigfoot.com
URL: http://www.bzflag.org

Flightgear



Estamos ante un simulador de vuelo, comparable a cualquier otro del mercado, con la diferencia de que éste es gratuito y de código abierto. Como otros simuladores, no es fácil de utilizar, porque hay muchas cosas que controlar, muchas palancas, botones y pantallas que vigilar, ... y un aparato que mantener en el aire, si queremos despegar, sostenernos y aterrizar sanos y salvos. Requiere aceladora gráfica, aunque reduciendo al máximo las calidades gráficas también funciona en un ordenador corriente. Conviene contar con un joystick.



Útil para...

Responsabilizarse de una estructura compleja y llevarla a buen fin; progresar en habilidades de control sobre múltiples detalles; conocer cómo es una máquina de este tipo. Podría utilizarse en clase de Tecnología.

Primeros Pasos...

Cuando arrancas el juego, se te abre una ventana en la que se te pide que escojas avión, aeropuerto y ruta. Si pulsas en *Advanced*, también tienes la opción de elegir con qué prefieres conducir tu avión: teclado, ratón o joystick.

Lo primero de todo es saber cómo poner en marcha el avión, luego todo dependerá de tu habilidad para no estrellarte. Flightgear tiene un sinfín de posibilidades escondidas, en las que luego podrás detenerte.

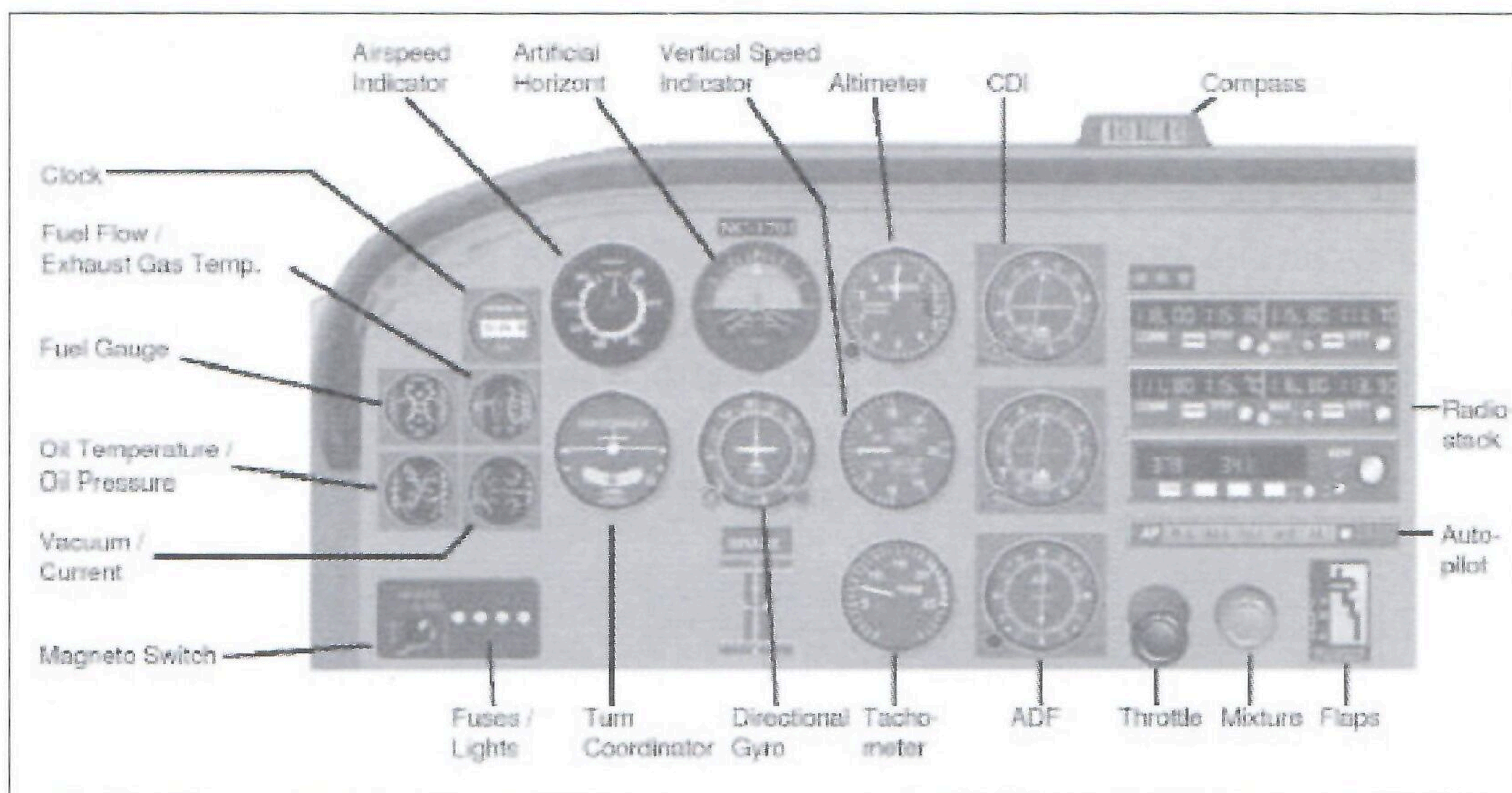
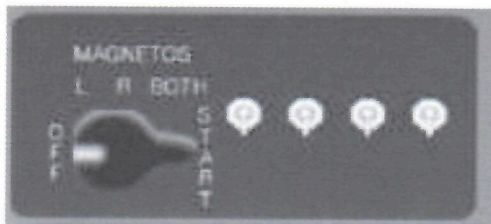
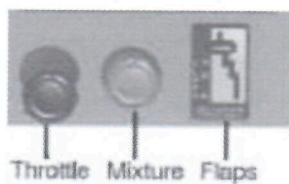


Imagen tomada del Manual de FlightGear, de Michael Basler (pmb@epost.de) and Martin Spott (Martin.Spott@uni-duisburg.de), de la Web del programa (http://www.flightgear.org/Docs/InstallGuide/getstart.html).

1 Pica varias veces sobre el mando de ignición (*Magneto Switch*) hasta que marque *Both*.



2 Pon la mezcla de combustible (*Mixture*) al 100% y empuja el regulador (*Throttle*) un 25%.



3 Pulsa durante un momento la barra espaciadora hasta que sientas que arranca el motor.

4 Vuelve a tirar del regulador (*Throttle*) y quita los frenos (si están echados).

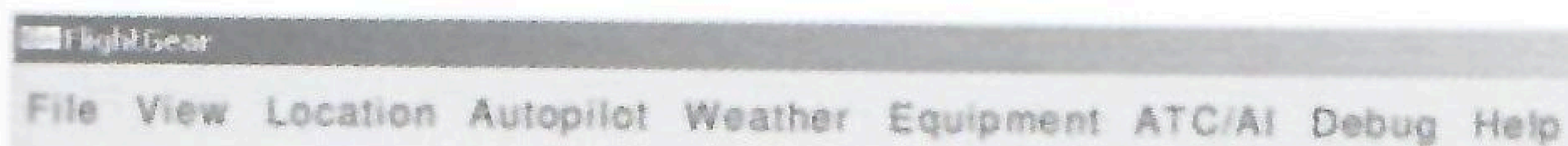
5 Manténlo en el aire e intenta llegar a buen puerto, o aeropuerto mejor.



Los botones que gobiernan el aparato (si bloqueas el Teclado Num.):

- 9/3 Regulador
- 4/6 Alerones
- 8/2 Elevador
- 0 Timón
- 5 Alerón central / elevador / timón
- 7/1 Elevadores principales

Si pulsas la letra *V*, puedes tener distintas vistas del avión. Revisa todas las posibilidades, incluida la del piloto automático, si quieres descansar:



Si pulsas el botón derecho una vez, activas el modo de simulación (a falta de joystick) y regulas los alerones y elevadores. Si pulsas otra vez, cambias la vista de la consola del avión e incluso puedes girarte a ver lo que tienes a los lados o detrás. Una nueva pulsación y regresas al estado normal.

Valoración

Excelente simulador de vuelo, algo complicado de usar (como es propio de estos programas). Cuando has aprendido, el límite es el horizonte.

Características Técnicas

Gráficos

Muy buenos, aunque hay muchas calidades distintas, tanto en el renderizado de los aparatos, como en el cielo o los paisajes; siempre dependiendo de la potencia de tu ordenador. Requiere tarjeta aceleradora.

Sonido

Los motores suenan como si fueran de verdad. Lo mismo que los accidentes.

Jugabilidad

Ten en cuenta que puedes escoger entre una docena de aparatos y muchos más aeropuertos y rutas. Cuidado, que es adictivo.

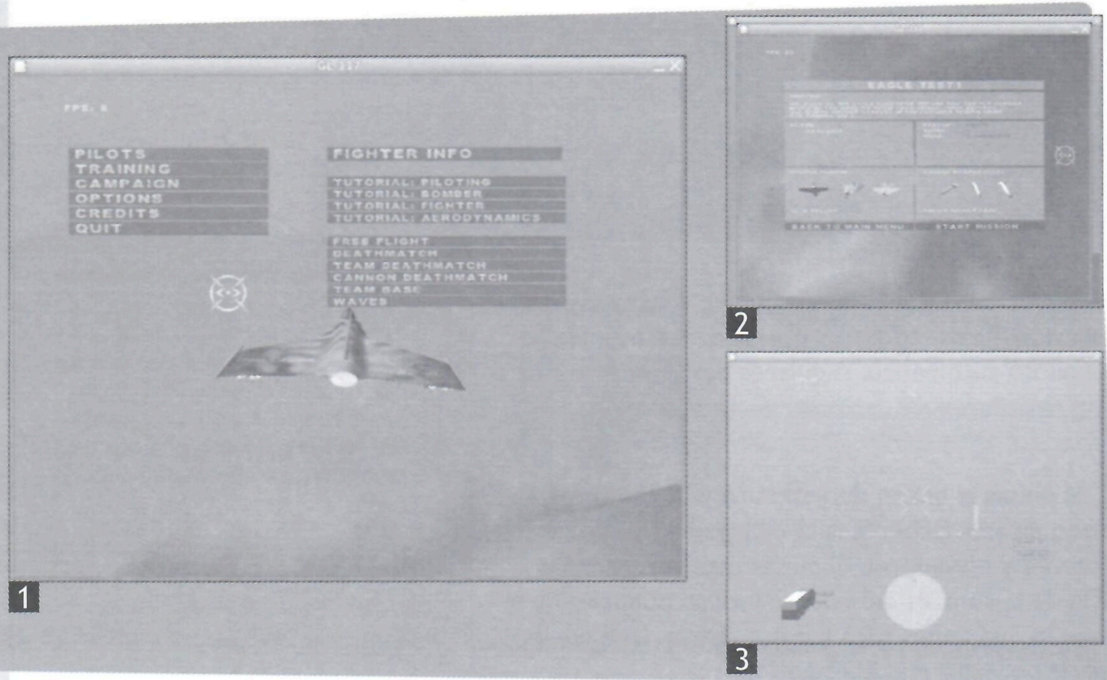
Duración

Tienes para muchas horas de vuelo.

DESARROLLADO POR:

Autor: Curt L. Olson.
Correo: curt0001@flightgear.org
URL: http://www.flightgear.org

gl-117



Simulador de vuelo, para perseguir a los enemigos y lanzarles misiles. Requiere cierta habilidad girar para volver a tener en la mira el objetivo. Es preferible el uso de un joystick.

Útil para...

Liberar un poco de adrenalina (no es un juego especialmente violento, puesto que no hay vista en primera persona, ni tampoco enemigos humanos, sino máquinas). Desarrollar la habilidad de estabilizar y controlar el artilugio, así como de conocer el manejo de un aparato en vuelo (conceptos de elevación, arrastre, empuje y peso; ejes de rotación; aerodinámica...). Área de Tecnología.

Primeros Pasos...

Al iniciar el juego, te recibe una pantalla en llamas protestando contra las patentes de software. Pulsa en cualquier parte o dale a *Esc* para avanzar. En la ventana **1** tienes las posibilidades de juego:

Si quieres una sesión de entrenamiento, pulsa en *Training*. Hay diversos tutoriales y sesiones de entrenamiento con consejos para localizar y abatir al objetivo.



Si lo que quieres es intentar tu primera misión, pulsa en *Campaign* y en *First test*. Aparecerá la pantalla 2. Escoge modelo de avión y misiles y pica en *Start mission*. Para pasar a una segunda misión, tendrás que franquear esta primera con éxito. Ya puedes luchar...

3 Pero para hacerlo debes saber que controlas tu avión con el ratón y disparas con el botón izquierdo. Para dejar de disparar, vuelves a pulsar. También puedes usar los botones de dirección para moverte (en vez del ratón) y *MAY+Izq* o *MAY+Der* para el timón.

Abajo a la izquierda aparece un modelo de tu objetivo; y en el centro su posición con un puntito rojo sobre un círculo amarillo dividido en cuatro segmentos (a modo de radar), para ayudarte a localizarlo. Los puntitos azules son tus aliados y los blancos, las armas. Abajo, a la derecha, el arma que has seleccionado.

Tienes, en el centro arriba, hacia que punto cardinal te encaminas; tu elevación en grados, y las líneas que giran revelan el horizonte y tu ángulo de rotación. Según avanzas, un ángulo rojo te echa una mano para saber en que dirección moverte.

En el centro a la derecha hay un contador (*Chaff / Flare*) que te informa sobre los misiles enemigos.

Si quieres dominar tu velocidad tienes los números del 1 al 9 para conseguirlo; o *S* / *X* para incrementarla o desacelerar. Y verás tu caza desde distintos ángulos con las teclas *F1* a *F8*. Es mejor disparar también con el teclado: barra espaciadora para disparar, *M* para cambiar de arma, *Enter* para ametrallar o tirar el misil.

Características Técnicas

Gráficos

Hay distintas calidades y resoluciones accesibles. Requiere tarjeta aceleradora.

Sonido

El volumen del sonido y la música se cambian aquí (aunque no hay varios para escoger).

Jugabilidad

Aparte de las sesiones de entrenamiento, hay diversos niveles de dificultad en la propia campaña, así como la posibilidad de cambiar la sensibilidad a los movimientos del joystick o definir los botones con que disparar.

Duración

Diversión asegurada para muchas horas.

Personalizar

Escoge tu avión y tus armas para enfrentarte a los objetivos, como hemos visto. Además de esto, gráficos, sonido y jugabilidad son modificables.

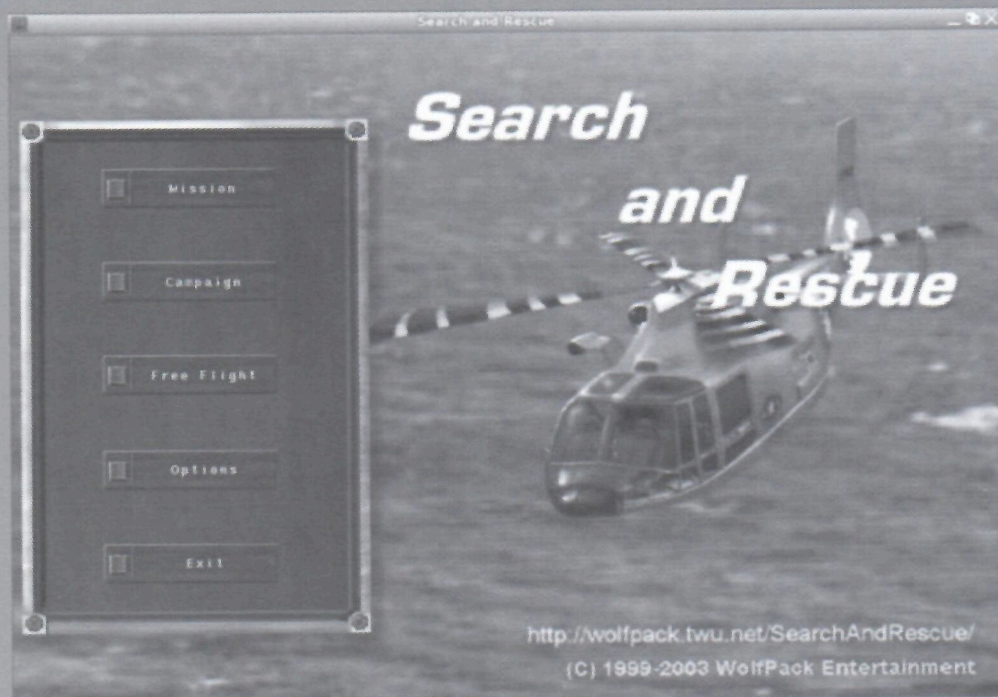
Valoración

Un muy estimable juego de simulación, sin exceso de violencia, y adictivo.

DESARROLLADO POR:

Autor: Thomas A. Drexl.
Correo: tom.drexl@gmx.de
URL: http://www.heptargon.de/gl-117/gl-117.html

Search and Rescue



Simulador de vuelo en helicóptero para buscar y rescatar víctimas de desastres. Requiere un tiempo considerable de preparación debido a la cantidad de dispositivos que atender. Ten en cuenta que tu cometido no es sólo despegar, mantenerte en vuelo y aterrizar; también incluye no perder a las víctimas. Casi todo en el programa se puede editar y personalizar. Es muy recomendable el uso de un joystick.

Útil para...

Desarrollar habilidades manuales y controlar variadas cosas a un tiempo; aprender a manejar lo básico de una aeronave y conocer cómo son estas máquinas (clase de Tecnología); tomar decisiones para llevar a buen fin la tarea y acrecentar valores humanitarios, ya que el fin de la misión es poner a salvo a los accidentados (clase de Ética).



Primeros Pasos...

Al lanzar el programa, verás estos botones:

- *Mission:* te lleva a seis ejercicios diferentes.
- *Campaign:* aún no funciona, está en desarrollo.
- *Free flight:* para volar sin rescatar.
- *Options:* toda una gama de posibilidades (parámetros de simulación, controlador del joystick, gráficos y sonido).
- *Exit:* para salir del programa. Recuerda que siempre puedes pulsar el botón Back para volver a las pantallas anteriores.

Las misiones en las que te puedes embarcar (pulsando el botón homónimo) son: *Short flight* (un breve y básico vuelo); *Over Water* (salvamento en el mar, junto a la playa de Newport); *Cliffside* (rescate en los peligrosos acantilados de Palos Verdes); *In Poor Water* (cuidado con la neblinosas aguas del sur de Malibú); *Night Time* (vuelo nocturno para poner a salvo una víctima al noroeste de Catalina); *Medium Endurance* (un vuelo de medio alcance en un *HH-60 JayHawk* para no perder a tres accidentados en las islas Channel). Si picas dos veces en cualquiera de ellas o pulsas *Briefing*, tendrás una reseña de tu cometido.

Para empezar puedes probar con *Short flight*, para entrenarte: sales de un pequeño aeropuerto en Santa Mónica y debes tomar tierra en la zona reservada a los guardacostas en el aeropuerto internacional de Los Ángeles. Es un buen modo de comenzar. Para ayudarte, pulsa m que hace aparecer el modo mapa.

En *Free flight*, el tercer botón del primer menú, tienes, como hemos adelantado, la opción de volar sin tener que salvar a nadie. No está mal, pero le quita emoción al juego y no pone a prueba tus habilidades del mismo modo. Al hacer clic, verás una pantalla dividida en dos: arriba para seleccionar escenario (*Select theater: Desert / Los Ángeles / Test World*); abajo, las localidades posibles en cada escenario (por ejemplo, dentro de *Los Ángeles: Avalon / Catalina, Los Ángeles International, Santa Mónica Municipal y UCLA Hospital*).

Puedes escoger el que más te llame la atención pulsando con el ratón. Si le das dos veces o picas en *Aircraft*, se desplegarán los distintos aparatos a escoger, nueve en total. Cada uno tiene sus ventajas e inconvenientes (ver *Details*): velocidad, alcance de vuelo, número de plazas... Es cuestión de probar cuál se adapta mejor a tu destreza o a tu experiencia como piloto.

Una vez elegido, puedes empezar. Para ello, pulsa en *Begin*. O si quieres ponértelo más fácil o difícil, cambia el tiempo atmosférico, con el botón *Weather*; tendrás desde tiempo despejado (*Clear*, por defecto), hasta tormentoso (*Stormy Sparse*) o muy tormentoso (*Stormy Dense*). Cuando todo esté a tu gusto, *Begin*.

Ten en cuenta que el joystick sólo se usa durante la simulación para controlar el avión (y para mover la cámara); el resto de posibilidades te las da el teclado. Incluso puedes jugar

únicamente con él. Si deseas saber todo lo que respecta a éste, presiona F1 en cualquier momento del juego para que aparezca el listado. Las principales funciones son:

Ctrl + F11	Cambia de pantalla completa a ventana.
Ctrl +]	Aumenta la resolución.
Ctrl + [	Disminuye la resolución.
F2 a F5	Cambia la visión de la escena: desde la carlinga, desde la torre aérea...
Teclas de dirección:	Inclinan el helicóptero según el cursor correspondiente (izquierda, derecha, arriba, abajo).
Ctrl +	Dirige la aeronave hacia la izquierda.
Ctrl +	Dirige la aeronave hacia la derecha.
Mayúsc. + cursores	Cambia la dirección o la posición de la cámara.
Retroceso	Normaliza la visión.
PGUP	Aumenta la potencia.
PGDN	Disminuye la potencia.
Inicio	Ajusta el elevador hacia abajo.
Fin	Ajusta el elevador en modo ascendente.
Ctrl + Inicio	Ajusta el elevador al centro.
Ctrl + -	Baja la cesta del rescate.
Ctrl + +	Sube la cesta del rescate.
E	Enciende los motores.
Mayúsc. + E	Apaga los motores.
Y	Inclina los motores del rotor o del pitch (ángulo del morro del helicóptero respecto a la línea del horizonte).
G	Sube y baja el tren de aterrizaje.
P	Selecciona el tipo de recurso (la cesta de rescate / el propio rescatador).
D	Abre o cierra la puerta.
A	Piloto automático.
M	Aparece el mapa.

W	Selecciona la próxima ruta.
Mayúsc. + W	Selecciona la ruta anterior.
I	Visión nocturna.
S	Nos da cuenta del tanteo, carga útil, ocupación, y estado de la misión.

Te aconsejamos que empieces con una misión sencilla. Ajusta la visión con *F3*, sube el tren de aterrizaje (*G*) imprime potencia con *PGUP* e inclina ligeramente el morro del helicóptero para darle velocidad (tecla inicio si careces de joystick). Dirígete a izquierda o derecha con el joystick (en su defecto, *Ctrl + tecla de dirección izquierda/derecha*). Prueba a detener la aeronave en pleno vuelo, baja y sube la cesta de rescate (*Ctrl* + -; *Ctrl* + +). Intenta tomar tierra sin comértela. Verás cómo te gusta el juego.

Personalizar

Ponte nombre como piloto. Escoge aeronave, escenario y tarea. Ajusta en *Options* los parámetros de simulación, controlador del joystick, gráficos (cantidad de posibilidades) y sonido.

Pero no olvides que tienes la opción de componer tus exclusivos modelos, escenarios y misiones. Te dicen cómo en *http://wolfpack.twu.net/SearchAndRescue/manual/createyourown.html*

Valoración

Un gran simulador de vuelo. Una amplísima variedad de posibilidades. Una tarea humanitaria que llevar a cabo. Todo depende de una mente bien organizada, la tuya, y de la habilidad de tus manos. Search and Rescue. Úsalo: el mundo te lo agradecerá.

Características Técnicas

Gráficos

Convincentes. Requiere tarjeta aceleradora. Hay gran cantidad de efectos, para darle más realismo. Las distintas vistas te permiten variar entre las perspectivas del piloto o un observador (presiona *F2, F3, F4, F5, M* para probar), pero los protagonistas sois la misión y tú.

Sonido

Realista en los motores del helicóptero. También cuenta con música (un poco repetitiva). Puedes cambiar los *.mid de música, manteniendo el nombre original, por otros de tu gusto.

Jugabilidad

Hay ocho modelos de helicóptero a escoger, diversidad de misiones y lugares; el momento del día y el tiempo atmosférico son modificables. Y está la alternativa de crear tus propios modelos, escenarios y misiones.

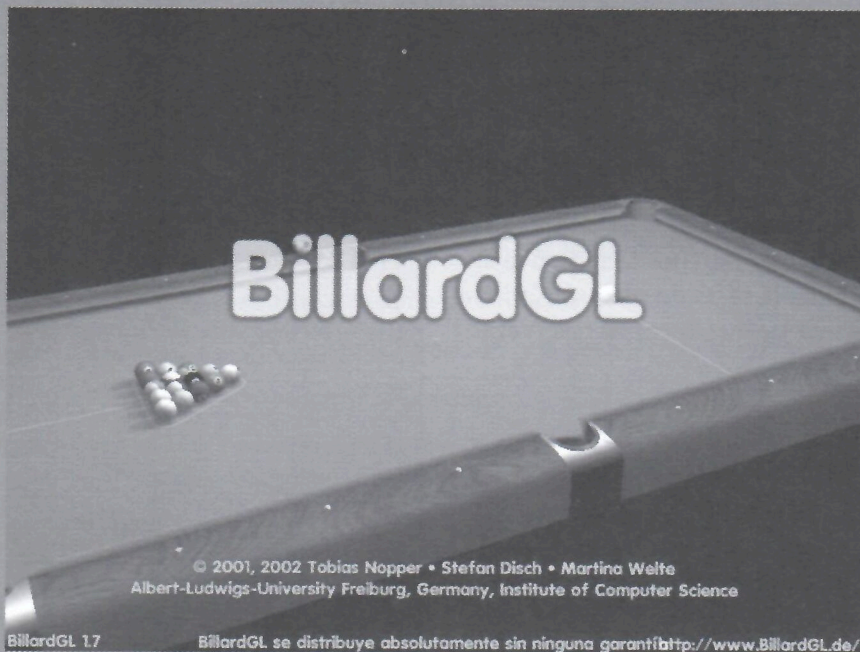
Duración

Si no tienes cuidado, estarás al mando un montón de horas.

DESARROLLADO POR:

Autor: Dan Stimits, Tara Milana, Stefan Maron y Marcus Kudsen.
Correo: stimits@idcomm.com; learfox@twu.net
URL: http://wolfpack.twu.net/SearchandRescue

BillardGL



Juego, en español en su totalidad, de simulación del billar americano con una excelente presentación gráfica que crea un ambiente muy propio de las salas de billar a pesar de no disponer de sonido; el objetivo es introducir las 8 ó 9 bolas –según se elija– a través de los 6 agujeros de la mesa mediante los golpes que les da una bola blanca.

Útil para...

Todas las edades, trabajándose la habilidad para prever y trazar trayectorias rectas que varían según la potencia de la bola y los obstáculos que se cruzan con ella.



Primeros Pasos...

Desde el menú principal conviene primero darse un paseo por la *Ayuda* en la que de forma breve, pero precisa, se explica el funcionamiento del juego a través de un *Tutorial* que aporta información sobre tres momentos de la partida:

- *Vista*: aquí se explica las formas de moverse por la pantalla a través de las teclas de las flechas ⇦ ⇨ ⇧ ⇩ y de las " F " desde la *F1* hasta la *F8*, o bien las de *Insert, Supr, Re Pag* y *Av Pag*, o con los movimientos de ratón con el botón izquierdo presionado.
- *Apuntar*: se trata de situar en línea la bola blanca y a las que trata de golpear.
- *Tirar*: se dispara utilizando la barra espaciadora; si hay que localizar una bola que no está, se pulsa sobre las réplicas en pequeño que están situadas en la parte inferior de la pantalla

En el menú *Ayuda* puede conocerse para que sirven otras teclas en el apartado de *Teclas*:

- ▶ Botón izqdo. del ratón + movimiento del ratón = cambiar vista.
- ▶ Botón dcho. del ratón + movimiento del ratón = cambiar posición.
- ▶ Botón central del ratón / espacio = siguiente acción.
- ▶ *Borrado atrás* = acción anterior.
- ▶ *F1* a *F8* = posición predefinida de la cámara.
- ▶ *1* a *8* = Grabar una posición de cámara.

Características Técnicas

Gráficos

De buena calidad. Requiere tarjeta aceleradora.

Sonido

Carece.

Jugabilidad

Buena, entretenido.

Duración

Unos veinte, treinta minutos.

Personalizar

En el menú de configuración pueden personalizarse detalles relativos a controles, video, audio (no tiene) e idioma.

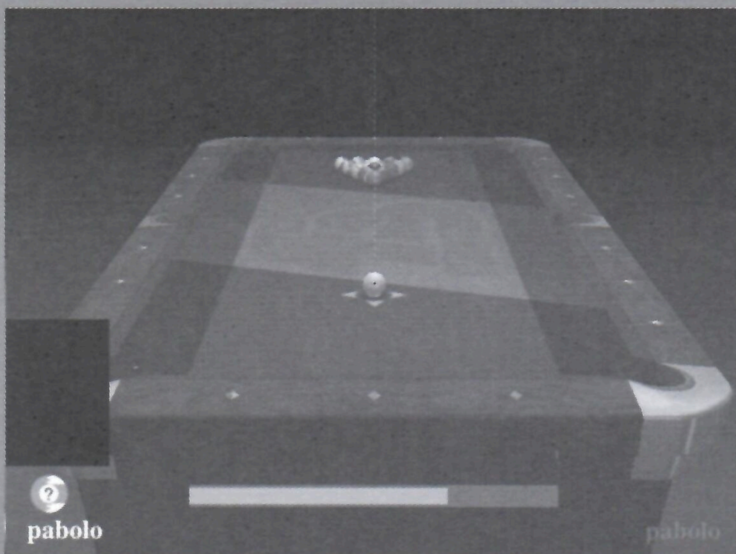
Valoración

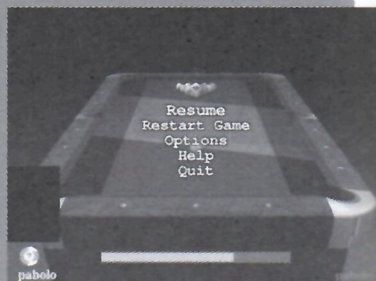
Juego interesante y de calidad, que puede ayudarnos a introducirnos en el mundo del billar, aportando incluso las reglas del juego.

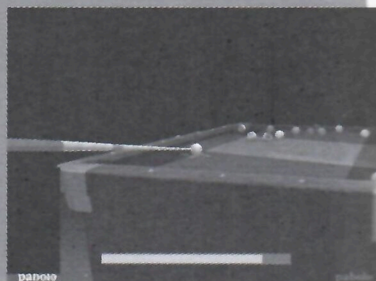
DESARROLLADO POR:

Autor: T. Nopper, S. Disch, M. Welte – Freiburg University. Germany.
URL: http://www.billardgl.de

Foobillard







Juego de simulación de billar americano en 3D con un excelente entorno gráfico; se puede personalizar con muchos detalles, pudiéndose jugar contra otro jugador, contra el ordenador, en red, con carambolas, en forma de "snooker", etc.

Útil para...

Todas las edades con alto nivel de entretenimiento garantizado por la variedad de posibilidades y situaciones que proporciona el juego del billar, que el simulador ha conseguido emular con calidad. Se desarrolla la habilidad de prever y trazar itinerarios que se modifican en función de la potencia de la bola y de los obstáculos que encuentre en su camino.

Primeros Pasos...

Antes de comenzar a jugar es conveniente configurar el juego pulsando la tecla *Esc* que nos dará acceso a la pantalla en la que encontramos *Options*; una vez aquí podemos personalizar, entre otros muchos detalles, los siguientes:

- resolución
- pantalla completa o con ventana



- reflejos, detalles de las bolas, rastro del recorrido, etc.
- tipos de mesa con diferentes motivos, tamaño, etc.
- tipo de juego, con 8 ó 9 bolas, con carambolas, o la modalidad de *snooker*, con un juego más complejo utilizando 22 bolas cada una con valor diferente y de diferentes colores.

Las instrucciones y ayuda están en inglés.

Personalizar

Desde el menú principal, una vez que hemos completado las opciones, conviene entrar en la de *Restart Game* desde donde se pueden personalizar las siguientes características:

- partida sencilla con dos jugadores a los que hay que poner nombre, eligiendo jugar contra otro jugador o bien contra el ordenador.
- nivel de dominio del juego de los jugadores (hay cinco, desde "*excelente*" hasta "*totalmente manta*" o "*worse*").
- pueden configurarse partidas en red como "*host*" señalándose, para la conexión, el puerto e IP.

Puede jugarse tanto con teclado como con ratón, encontrándose en *HELP (F1)* la asignación de acciones a las diferentes teclas o botones, destacando, entre otras, éstas:

- barra espaciadora o *Enter* golpear bola
- ⇦ ⇨ la mesa gira a la izquierda o a la derecha
- ⇧ ⇩ aumentar/reducir la potencia con la que se golpeará la bola
- *C* , *F3* señala en pantalla la línea del golpe, vista de la mesa desde fuera.
- Botón dcho. del ratón movimiento angular
- Botón izqdo. movimiento radial
- Mays. + botón izqdo. turno para golpear bola.

Características Técnicas

Gráficos

De calidad. Requiere tarjeta aceleradora.

Sonido

Carece.

Jugabilidad

Juego muy agradable.

Duración

Depende del nivel de los jugadores.

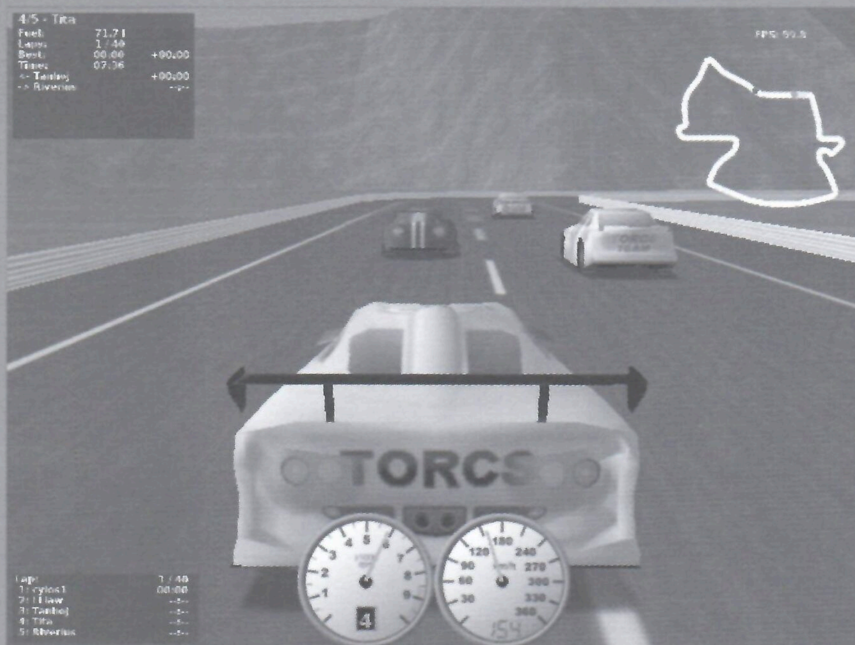
Valoración

Interesante juego de simulación, muy apreciado entre los internautas, con buena calidad técnica en su diseño, que combina muy bien habilidad y estrategias cognitivas tal como el mismo billar.

DESARROLLADO POR:

Autor: Florian Berger.
Correo: florian.berger@liwest.at
URL: http://foobillard.sunsite.dk/

TORCS (The Open Racing Cars Simulator)



Excelente juego de simulación de carreras de coches; juego muy configurable según las exigencias de cada jugador, con unas espectaculares y variadas vistas de coches y circuitos. Podemos conducir los coches nosotros mismos o bien configurar a otros conductores y conducir contra ellos.

Útil para...

Todas las edades, potenciándose la atención concentrada y reflejos óculo-manuales.

Primeros Pasos...

Antes de comenzar nuestra carrera es conveniente conocer qué acciones tienen asignadas las teclas, pulsando la tecla *F1 Keys Definition*, siendo las flechas del teclado las encargadas de



realizar giros (⇦ ⇨) y de acelerar o frenar (⇧ ⇩), teclas que serán, como es lógico, las más utilizadas en las carreras.

Después podemos pasar desde la pantalla del menú principal a configurar algunos parámetros de la carrera: jugadores y opciones para comenzar la carrera.

Personalizar

En la configuración de los jugadores (*Configure Players*) que van a intervenir habrá que introducir el nombre del jugador y seleccionar con los que va a jugar el ordenador, la categoría de los coches que competirán, el modelo y la escudería, tipo de caja de cambios, nivel del corredor, limitador de velocidad, control de válvulas, etc.

En las opciones podemos elegir la configuración gráfica (visibilidad, humo, etc.), en *Display* se podrá personalizar la resolución y tamaño de la pantalla, etc., el sonido (si queremos sonido o no). Si volvemos al menú principal y abrimos *Race* podemos seleccionar el tipo de carrera: *rápida, amateurs, de resistencia, de campeones, DTM*, y una más para practicar. Cada una de ellas puede a su vez configurarse en cuanto a forma y clase de circuito (tipo de pista, velocidad, etc.). Cuando queramos visualizar los circuitos desde otros ángulos, perspectivas, cercanía, desde helicóptero, etc. utlizaremos las teclas *F* (desde la 2 hasta la 11); si queremos rescatar alguna pantalla pulsaremos *F12*.

Características Técnicas

Gráficos

En 3D de buena calidad, especialmente de los automóviles. Requiere tarjeta aceleradora.

Sonido

Muy real y espectacular, sobre todo el rugido de los motores, que con una buena tarjeta de sonido, nos subirá la adrenalina.

Jugabilidad

Entretenimiento y adicción asegurada; en los circuitos en los que no hay muchas dificultades (los ovalados) la diversión y la emoción por la velocidad está realmente conseguida.

Duración

Dependerá de la configuración de cada carrera.

Valoración

Excelente simulador de carreras; un juego de alto nivel; adictivo por la calidad del desarrollo del juego.

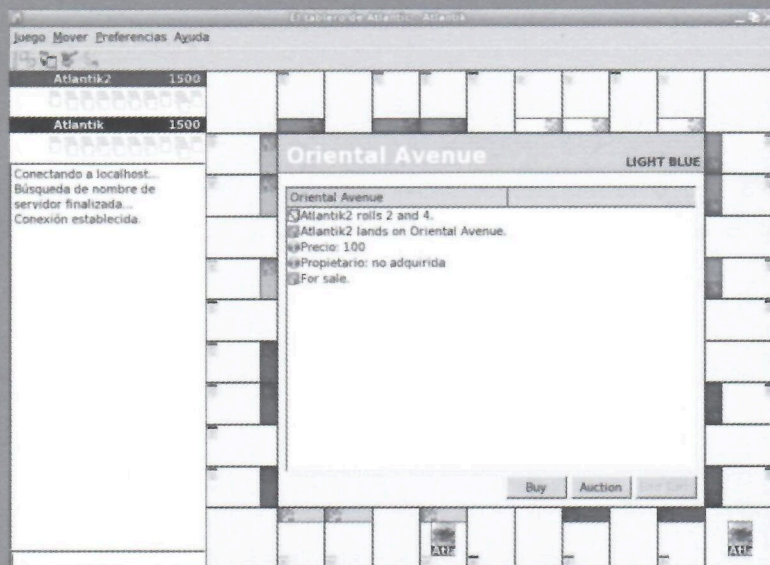
DESARROLLADO POR:

Autor: Henrik Enqvist; ha desarrollado versiones para el entorno Windows y próximamente para Mac.
Correo: henqvist@users.sourceforge.net
URL: http://pinball.sourceforge.net

Tablero



Atlantik



Vas a hacerte con terrenos en las principales ciudades de Norte América y Europa, mientras cruzas el Atlántico (de ahí el nombre del juego). Todos los modos de juego los proporciona un servidor dedicado al efecto y diseñado por Atlantik. Es muy parecido al popular Monopoly.

Útil para...

Aspectos de materias como Geografía y Economía.

Primeros Pasos...

Hay que estar conectado con un servidor. Cuando abres el juego, Atlantik solicitará automáticamente una lista de los servidores disponibles a elegir. Dificultades: intentar conectar con otro servidor; configurar el cortafuegos (permitir conexiones salientes hacia el puerto 1234). Para conectar con un servidor local, debes abrir un terminal y teclear:

```
atlantik -host miordenador.dominio.net -port 1234
```



Pueden jugar varias personas en el mismo ordenador; para ello, hay que abrir el programa tantas veces como jugadores y teclear *local host* en *Servidor*. Para jugar en red el servidor monopd debe estar instalado y trabajando.

El juego es similar al de mesa ya citado, pero en vez de enfrentarte a tu familia y amigos en torno a la mesa-camilla, lo haces contra personas de cualquier lugar del mundo.

La pantalla incluye los menús, un panel superior con cuatro iconos, una sección de información a la izquierda y un gran tablero de juego a la derecha.

El menú *Mover* nos da acceso a: Tirar los dados (*Ctrl + R*); Fin de turno; Tirar (*Ctrl + R*); Comprar (*Ctrl + B*); Subasta (*Ctrl + A*); Utilizar tarjeta para salir de la cárcel; Pagar para salir de la cárcel (*Ctrl + P*); Tirar dados para salir de la cárcel (*Ctrl + J*).

El panel superior nos muestra unos dados que sirven para darnos la puntuación con la que nos moveremos por el tablero; el icono de las compras; el martillo de subastas, para pujar por los terrenos que te interesen, y un cuarto, para pagar por salir de la carcel.

Todo cuanto te queda por saber es que debes tirar los dados para ir accediendo a los terrenos que comprar, vender, por los que postar, entrar y salir de la carcel... Un icono nos va indicando dónde aposentamos nuestros reales.

Personalizar

Hay varias posibilidades de personalización, a las que se accede desde *Preferencias*: desde mostrar marcas de tiempo en los mensajes de la charla o cambiar el nombre del jugador hasta opciones sobre efectos y animaciones en el tablero o sobre conexiones a servidores

Características Técnicas

Gráficos

No muy elaborados, pero suficientes para jugar sin perderte en el mundo de los negocios.

Sonido

Tiene, pero hay que configurarlo en *Preferencias | Preferencias de notificaciones.*

Jugabilidad

No hay niveles de dificultad, así que si te enfrentas a tiburones de las finanzas, te vas a quedar sin techo.

Duración

Probablemente, pocos pasatiempos hay más largos que una partida de este juego. Procura no empezar justo antes de comer: al menos, dos horas antes.

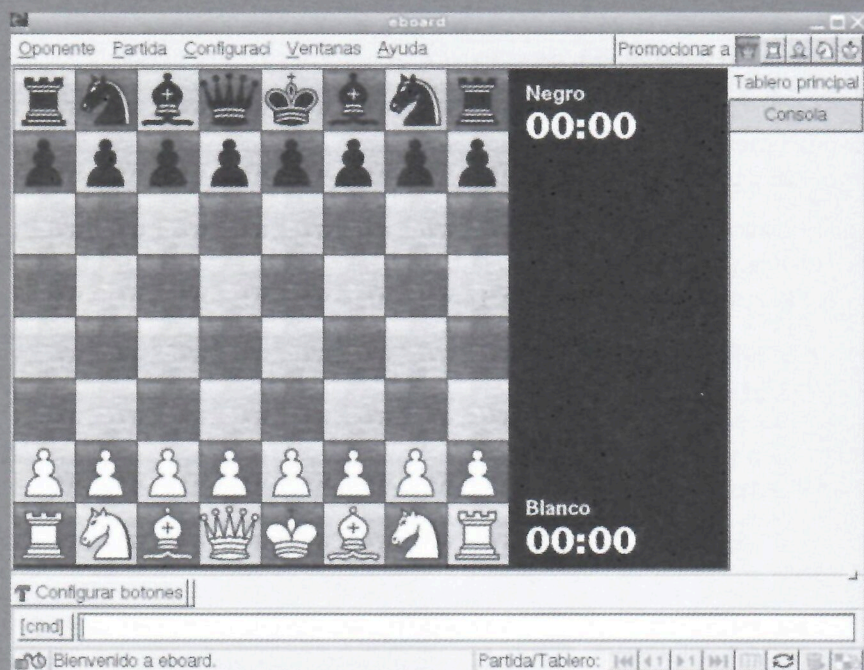
Valoración

Es una buena distracción para una larga tarde de invierno y está muy conseguido como alternativa al juego de mesa, con la añadidura de enfrentarte a personas de cualquier parte del mundo.

DESARROLLADO POR:

Autor: Rob Kaper.
URL:http://unixcode.org/atlantik http://capsi.com http://www.robertjohnkaper.com

Eboard



Eboard proporciona un tablero de ajedrez que sirve de interfaz para servidores de ajedrez en Internet y para motores de ajedrez tales como GNU Chess, Sjeng y Crafty.

Útil para...

Educación:

- Primaria
- Secundaria
- Bachillerato
- Actividades Formativas Complementarias

Estrategias cognitivas de primer orden (inteligencia abstracta).



Primeros Pasos...

- *Jugar contra el ordenador:* Si los motores de ajedrez están correctamente instalados, abriremos el menú *Oponente*, y luego el submenú *Jugar contra | un motor*, y seleccionaremos la opción apropiada en función del motor que esté instalado.
- *Jugar contra otro Eboard:* Para jugar contra otro jugador que esté ejecutando Eboard en su ordenador, abriremos el menú *Oponente*, y luego el submenú *Conectar a otro Eboard*. Se abrirá la ventana *Gestor de conexión directa de Eboard*, en la que tenemos tres alternativas:
    - *Iniciar una conexión*, escribiendo el nombre o la dirección IP del ordenador del oponente.
    - *Esperar por una conexión*, haciendo clic en el botón *Esperar*.
    - *Opciones*, para cambiar nuestra identificación como jugador.

  Una vez realizada la conexión, sólo tendremos que elegir si queremos jugar con Blancas o con Negras...
- *Jugar al ajedrez en Internet:* Eboard soporta el protocolo FICS, usado en freechess.org. El registro se realiza en el sitio web de FICS's en *http://www.freechess.org*, y es gratuito.

Características Técnicas

Gráficos

Efectivos, sobre todo el segundo tema referido.

Sonido

Podemos activar en *Configuración* que pite cuando mueve el oponente (por si te duermes).

Jugabilidad

Como en cualquier partida de este juego.

Duración

Lo que aguantes ante un oponente de tanto nivel como el del ordenador, o de conocidos, o desconocidos.

Personalizar

Hay varios temas para cargar en *Configuración | Cargar tema*. Puedes escoger entre figuras esquemáticas sobre tablero de madera (por defecto); piezas de plástico sobre tablero verde y blanco (muy bonito), y figuras fantasmales sobre tablero de mármol gris (un poco *rarito*).

También puedes entrar en *Configuración | Preferencias* y poner las cosas a tu gusto.

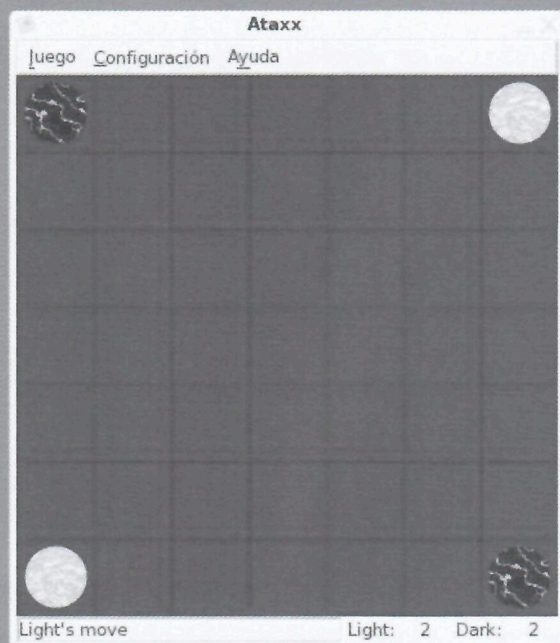
Valoración

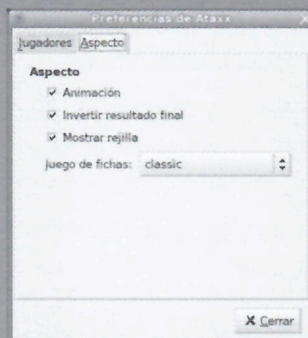
Buen juego, muy interesante por las posibilidades de desarrollo mental que supone el ajedrez.

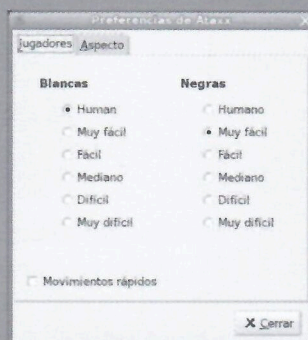
DESARROLLADO POR:

Autor: Felipe Bergo.
Correo: bergo@seul.org
URL: http://eboard.sourceforge.net

Ataxx o Gattax







Versión de Iagno, que comienza en las esquinas del tablero en vez de hacerlo en el centro. También lo diferencia de Iagno cómo se añaden y mueven las fichas. El objetivo sigue siendo hacerte con el mayor número de discos posibles de tu color, es decir, ocupar más superficie del tablero que tu oponente. Se termina cuando el tablero está lleno o cuando un jugador se queda sin fichas. Si no encuentras contrincante humano, tendrás que jugar contra el ordenador. La ayuda está en inglés.

Útil para...

Desarrollar la capacidad analítica, intuición y concentración.



Primeros Pasos...

La cosa empieza con cuatro discos: uno oscuro en el extremo superior izquierdo y otro igual en el inferior derecho; y uno claro en cada una de las otras dos esquinas. Primero juegan blancas, las tuyas.

Para hacer un movimiento, pica en una de tus dos fichas: sabrás dónde puedes mover porque los escaques se remarcarán en blanco. Para una ficha en mitad del tablero habría veinticuatro movimientos posibles. Si haces clic en uno de los ocho escaques adyacentes añadirás un nuevo disco negro en ese lugar; si picas en uno de los lejanos, la ficha inicial se trasladará allí, saltando los obstáculos que se interpongan.

No puedes mover una pieza a un lugar ocupado ni quitarla del juego. Cuando añades un disco o lo mueves al lugar adyacente a uno o más de tu oponente, esas fichas de tu contrincante se volverán de tu color. Han sido "capturadas" y las puedes mover como tuyas. Las formaciones con más riesgo de ser capturadas por el enemigo son las que tienen forma de anillo o de "L".

Ctrl + N	Nuevo juego
Ctrl + Z	Deshacer movimiento
Ctrl + Q	Salir

Características Técnicas

Gráficos

Sencillos, pero prácticos.

Sonido

No tiene.

Jugabilidad

Hay cinco niveles de juego. En *Configuración | Preferencias*, solapa *Jugadores* **2** escogemos el nivel de nuestro oponente.

Duración

Cinco minutos, más o menos.

Personalizar

En *Configuración|Preferencias*, solapa *Aspecto* **1**, podemos cambiar el tipo de fichas, animarlas, ver o no la rejilla del tablero...

En *Configuración|Preferencias*, solapa *Jugadores* decidimos si jugamos con blancas (por defecto) o con negras.

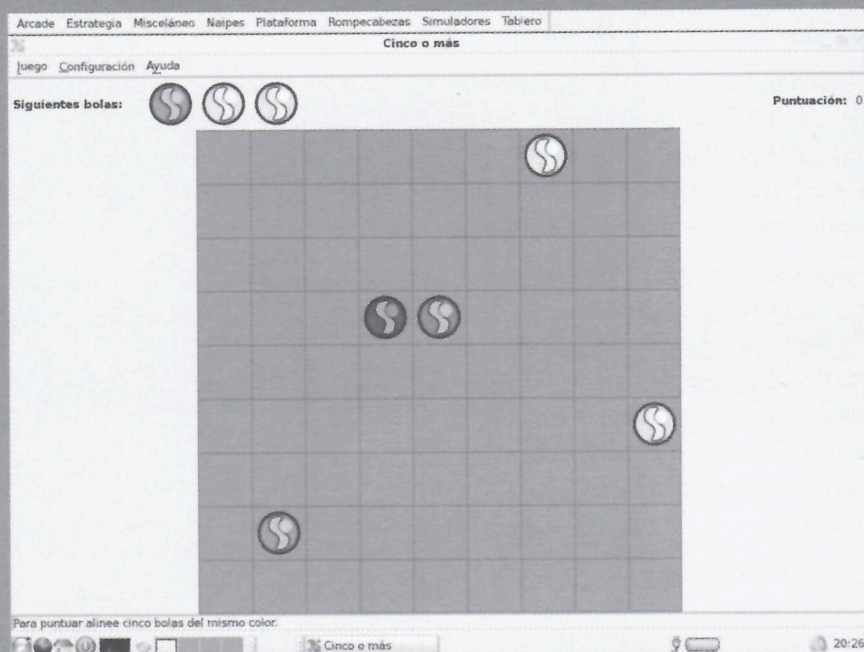
Valoración

Ameno; mejora si te enfrentas a un humano.

DESARROLLADO POR:

Autor: Chris Rogers y Sjoerd Langkemper, sobre el código de Iagno de Ian Peters.
Correo: gandalf@darkcorner.net

Gnome Lines,
también conocido como Cinco o más



Adaptación a Gnome del juego de líneas de colores. Consiste en alinear tantas veces como sea posible cinco o más bolas del mismo color para, de este modo, hacerlas desaparecer. Cuantas más veces consigas esto antes de que el tablero se llene de esferas y no tengas margen de movimiento, más tiempo lograrás aguantar y conseguirás ser el número uno en la clasificación. La ayuda, desafortunadamente, está en inglés.

Útil para...

Distinguir los colores y localizarlos espacialmente. Se desarrolla el sentido de la anticipación y la estrategia. Accesible a todas las edades.



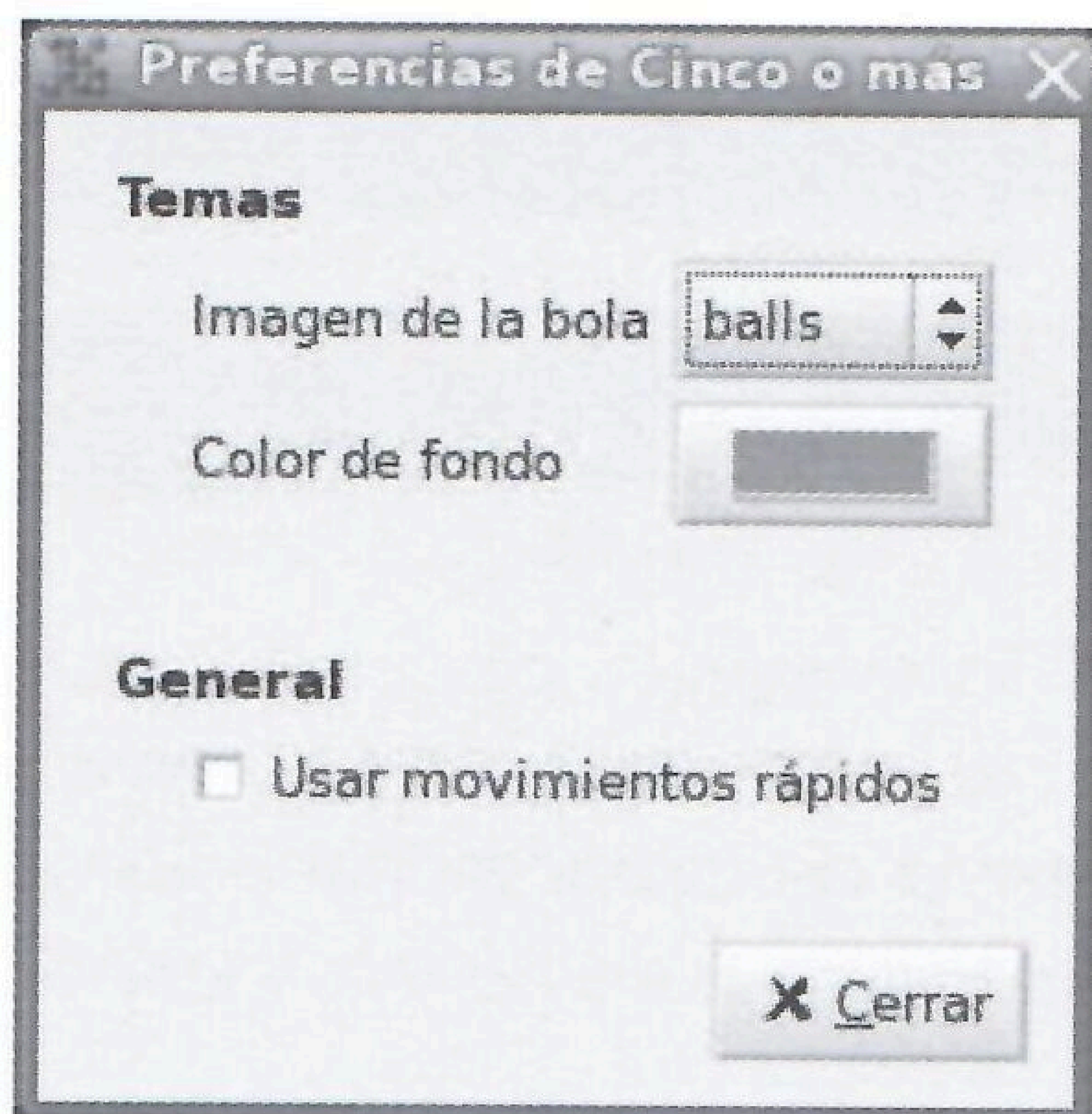
Primeros Pasos...

Al principio, te encuentras con cinco esferas de distintos colores colocadas al azar en el tablero. En cada turno se te permite mover una sola bola cuantos cuadros quieras: arriba, abajo, derecha o izquierda (nunca en diagonal). Después de mover tú, el ordenador suelta tres bolas aleatoriamente (se adelantan sus colores en la esquina superior derecha de la ventana). Si te las arreglas para alinear cinco bolas del mismo color, desaparecerán y ganarás puntos, además de lograr un movimiento extra antes de que caigan más bolas. Para activar la bola que vas a mover, picas sobre ella (inmediatamente se pone a girar); luego haces clic en el lugar al que quieres que se mueva.

Ctrl + N	Nuevo juego
Ctrl + Q	Salir

Personalizar

Puedes cambiar las esferas por otras formas geométricas; o el color del fondo.



Características Técnicas

Gráficos

Muy sencillos, pero cumplen su función. Las esferas giran al pulsarlas. Los colores son atractivos para los más pequeños.

Sonido

No tiene.

Jugabilidad

Es fácil de jugar, pero engancha como el Tetris.

Duración

Unos veinte minutos.

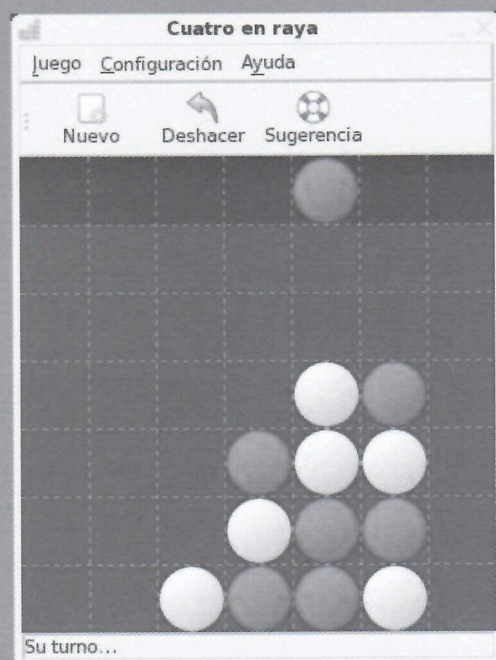
Valoración

Entretenido. Cuando has jugado una partida, deseas batir tu propia marca. Y así hasta el infinito... y más allá.

DESARROLLADO POR:

Autor: Robert Szokovacs y Szabolcs Bán.
Correo: szo@appalosarcorp.hu; shooby@gnome.hu

Gnect





o bien Cuatro en raya, o Cuatro en línea (in english, please: Four in a row). El objetivo es conseguir cuatro en raya (horizontal, vertical o diagonal) de mis fichas e intentar detener a mi oponente (humano u ordenador) para que él no lo consiga. La ayuda está en inglés.

Útil para...

Hacer gimnasia mental. Desarrolla la concentración, el cálculo, la toma de decisiones...

Primeros Pasos...

El tablero consta de seis filas por siete columnas. La fila superior sólo nos indica el turno de juego. Para empezar, pulsa en *Nuevo*. Para mover, selecciona la columna donde irá tu ficha

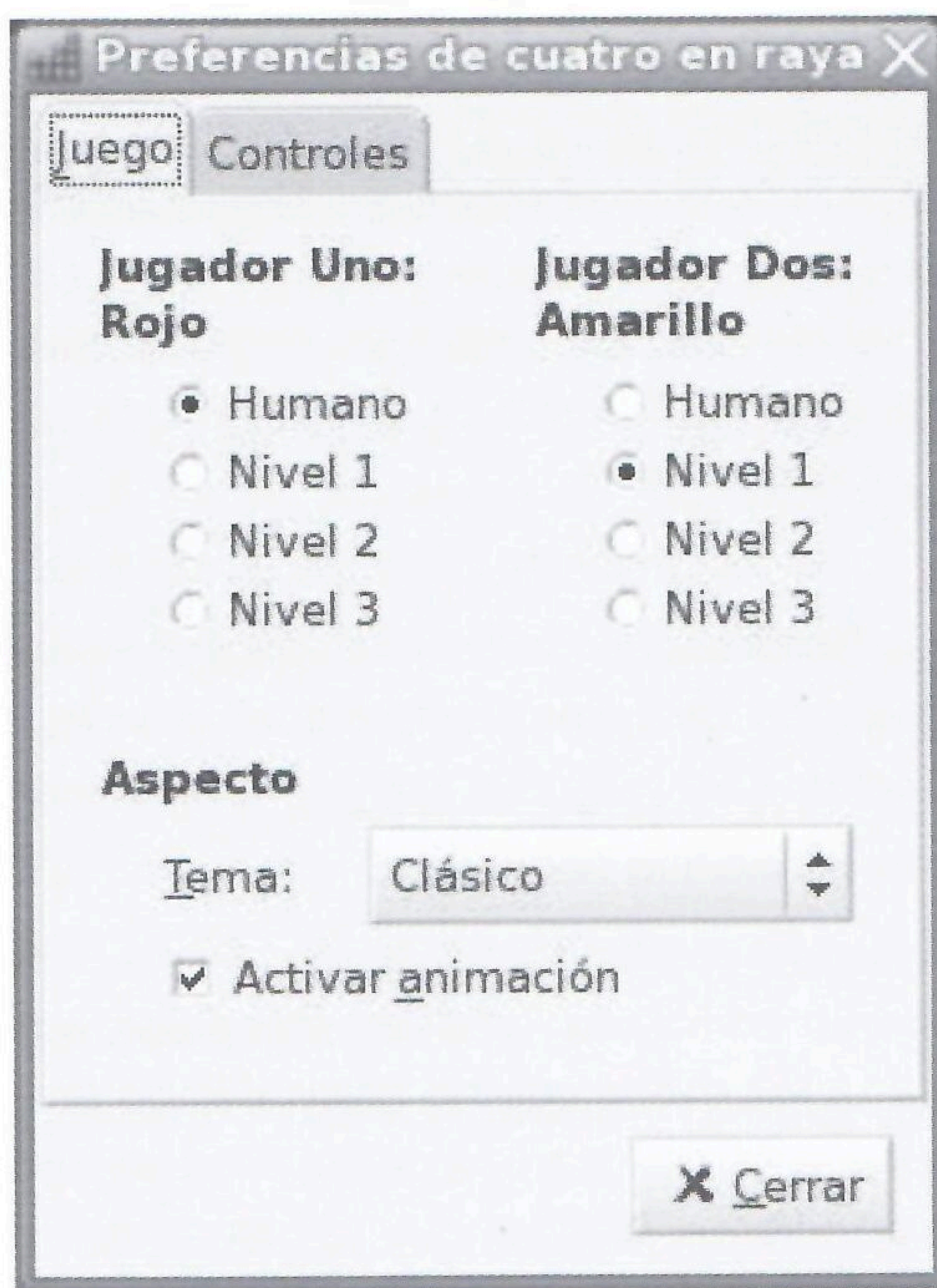


y ésta aparecerá en el puesto vacío más alto. Puedes seleccionar niveles en *Configuración* | *Preferencias*, solapa *Juego*.

Ctrl + *N*	Nuevo juego
Ctrl + *Z*	Deshacer movimiento

Personalizar

Configuración | *Preferencias*, solapa *Juego*: en *Aspecto*, puedes elegir *Tema*, y activar o no la animación.



Características Técnicas

Gráficos

Simples círculos amarillos y rojos sobre un tablero azul (aunque se puede cambiar de tema).

Sonido

Tiene. Pero no se oye.

Jugabilidad

Es muy sencillo. Aunque puedes ayudarte consultando el menú *Sugerencia* (más que nada, por no perder constantemente contra la máquina).

Duración

Unos cinco minutos.

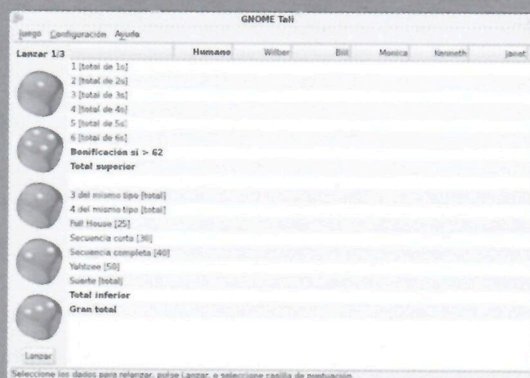
Valoración

Es una versión inteligente del tres en raya. Gana con la posibilidad de elegir nivel de juego.

DESARROLLADO POR:

Autor: Jugador automático impulsado por el motor Velena de Giulano Bertoletti; creado por Tim Mutton y David Neary.
Correo: trmusson@ihug.co.n2; bolsh@gimp.org

Gnome GYahtzee / Tali / Gtali.



GNOME Tali

Juego Configuración Ayuda

Lanzar 3/3	Santi	José Angel	Diego	Antonio	Darío	Juan
1 [total de 1s]	2	4	4	4	3	2
2 [total de 2s]	6	4	6	6	2	8
3 [total de 3s]	9	3	9	12	12	9
4 [total de 4s]	16	16	12	12	16	12
5 [total de 5s]	10	15	10	20	20	20
6 [total de 6s]	18	24	18	12	12	12
Bonificación si > 62		**35**		**35**	**35**	**35**
Total superior	**61**	**101**	**59**	**101**	**100**	**98**
3 del mismo tipo [total]	23	24	25	13	23	28
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Full House [25]	25	0	0	25	0	0
Secuencia corta [30]	30	30	0	0	0	0
Secuencia completa [40]	40	0	40	40	0	40
Yahtzee [50]	50	0	0	50	150	50
Suerte [total]	24	15	15	19	22	20
Total inferior	**192**	**69**	**80**	**158**	**195**	**155**
Gran total	**253**	**170**	**139**	**259**	**295**	**253**

Lanzar

Darío gana el juego con 295 puntos

Es un juego de póquer, con dados en vez de naipes. Debes conseguir la mejor mano en cada una de las apuestas posibles, para ganar así a los demás contendientes. Triunfa el que mayor puntuación alcance con todas sus apuestas.

Útil para...

Estudiar probabilidades (Matemáticas). Cálculo mental y decisiones sobre posibilidades. Mejor para edades superiores (por la posible adicción a un juego de azar).

Primeros Pasos...

Pica en los dados que quieres que bailen y se pondrán en blanco. Una vez escogidos, pulsas Roll! y tendrás una nueva tirada (sólo se mantendrán los dados que no hayas dejado en blanco). Cuando tienes una mano que te gusta porque se ajusta a una de las posibles apuestas con la mejor marca posible, picas en la fila correspondiente. Imagina que te han salido cuatro seises y un dos: pulsarías en la fila del seis. Si te equivocas de fila, por ejemplo picas en la del cuatro, tendrías en esa apuesta una puntuación de cero. De partida y cuando has hecho ya una apuesta, los dados aparecen como si los hubieras tirado, tienes dos tiradas más.

Apuestas posibles:

- 1 [total de 1s]: Pulsa aquí cuando el mayor número posible de tus dados marque 1.
- 2 [total de 2s]: Pulsa aquí cuando el mayor número posible de tus dados marque 2.
- 3 [total de 3s]: Pulsa aquí cuando el mayor número posible de tus dados marque 3.
- 4 [total de 4s]: Pulsa aquí cuando el mayor número posible de tus dados marque 4.



- 5 [total de 5s]: Pulsa aquí cuando el mayor número posible de tus dados marque 5.
- 6 [total de 6s]: Pulsa aquí cuando el mayor número posible de tus dados marque 6.
- 3 del mismo tipo [total]: Tres de ellos deben marcar lo mismo. Se anota el valor total de los dados. Si tres no son iguales y seleccionas esta fila, marcará cero.
- 4 del mismo tipo [total]: Cuatro dados deben marcar lo mismo. Se anota el valor total de los dados. Si cuatro no son iguales y seleccionas esta fila, marcará cero.
- Full house [25]: Como un full, tres dados de un valor y dos de otro (sean cualesquiera). Valor: 25 puntos. Si no hay un full y seleccionas esta apuesta, marcará cero.
- Secuencia corta [30]: Como una escalera incompleta, cuatro dados consecutivos (1 al 4, 2 al 5 ó 3 al 6). Valor: 30 puntos. Si no hay una escalera y seleccionas esta apuesta, marcará cero.
- Secuencia completa [30]: Como una escalera completa, cinco dados consecutivos (1 al 5, ó 2 al 6). Valor: 30 puntos. Si no hay una escalera y seleccionas esta apuesta, marcará cero.
- Yahtzee [50]: Como un repóquer, cinco dados iguales. Valor: 50 puntos. Si falta algún dado igual y seleccionas esta fila, marcará cero.
- Suerte [total]: Valor total de una tirada (que te guste o te parezca lo más alto que puedas alcanzar).

Ganarás si la suma total de los puntos de todas tus apuestas supera las de los demás.

Nuevo:	*Ctrl + N*
Deshacer:	*Ctrl + Z* (Permite cambiar de apuesta)
Salir:	*Ctrl + Q*

Características Técnicas

Gráficos

Toda la gracia gráfica reside en el realista movimiento de los dados.

Sonido

No tiene.

Jugabilidad

Muy adictivo. Hay que vigilar a los pequeños para que no se enganchen. Y a los mayores también. No permitir, bajo ningún concepto, jugar con dinero, para no verse invitado a escribir manuales como éste para recuperarse.

Duración

Quince minutos más o menos.

Personalizar

Puedes decidir el número de jugadores humanos (*Configurar* | *Preferencias*) y los nombres de los oponentes electrónicos.

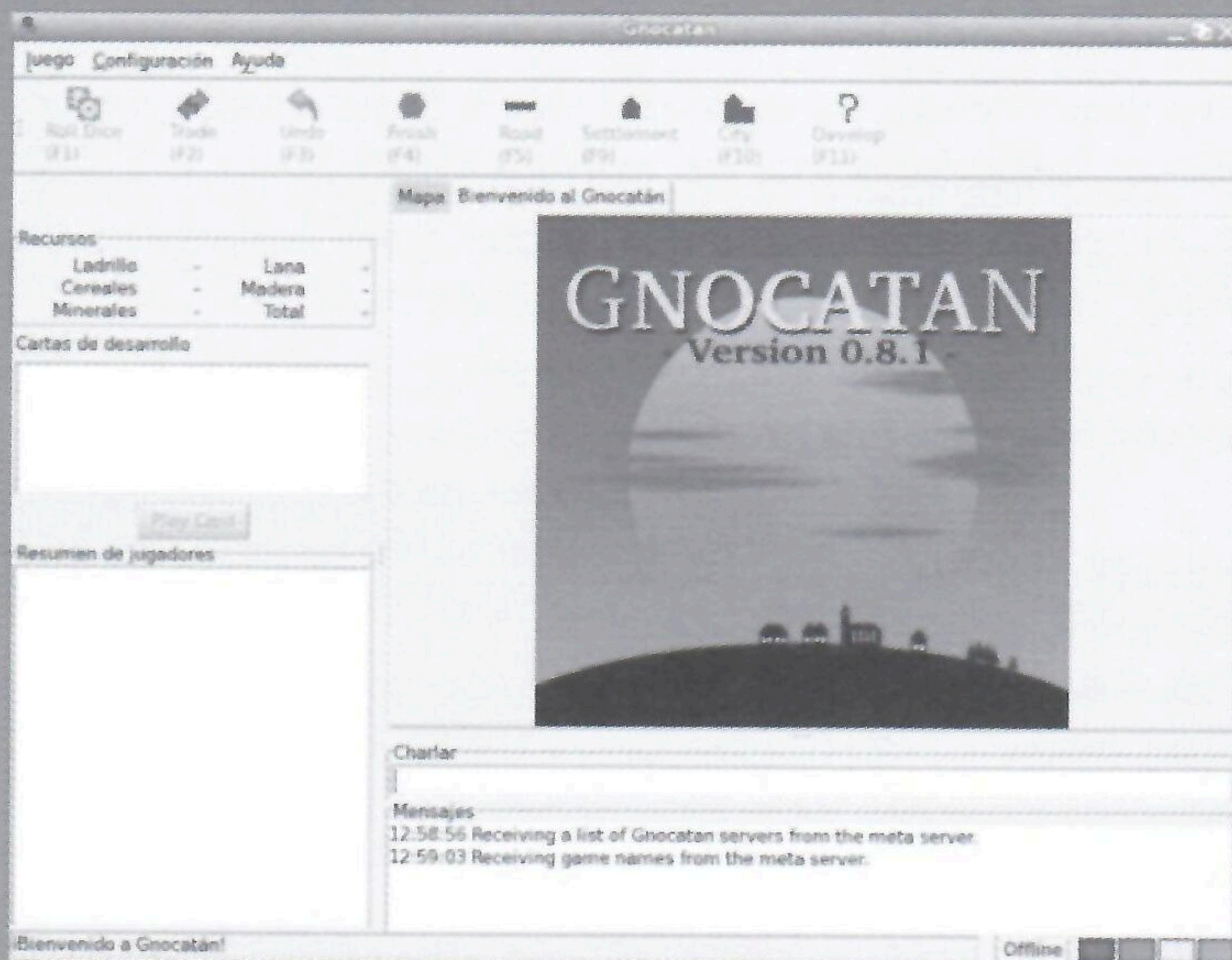
Valoración

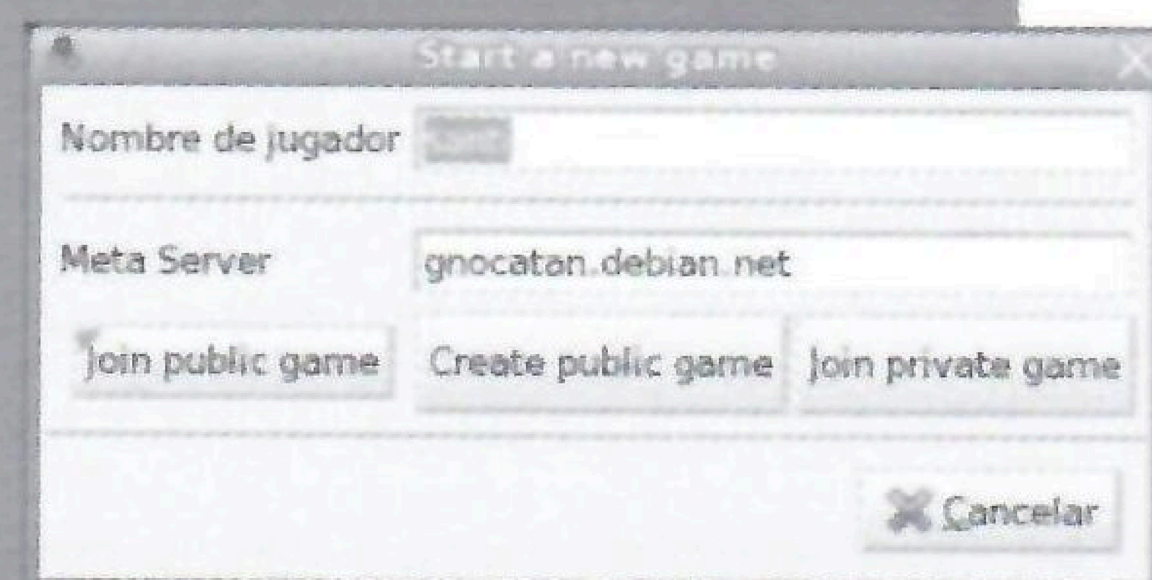
Muy entretenido. Es algo complicado de entender al principio. Luego, lo difícil es dejarlo.

DESARROLLADO POR:

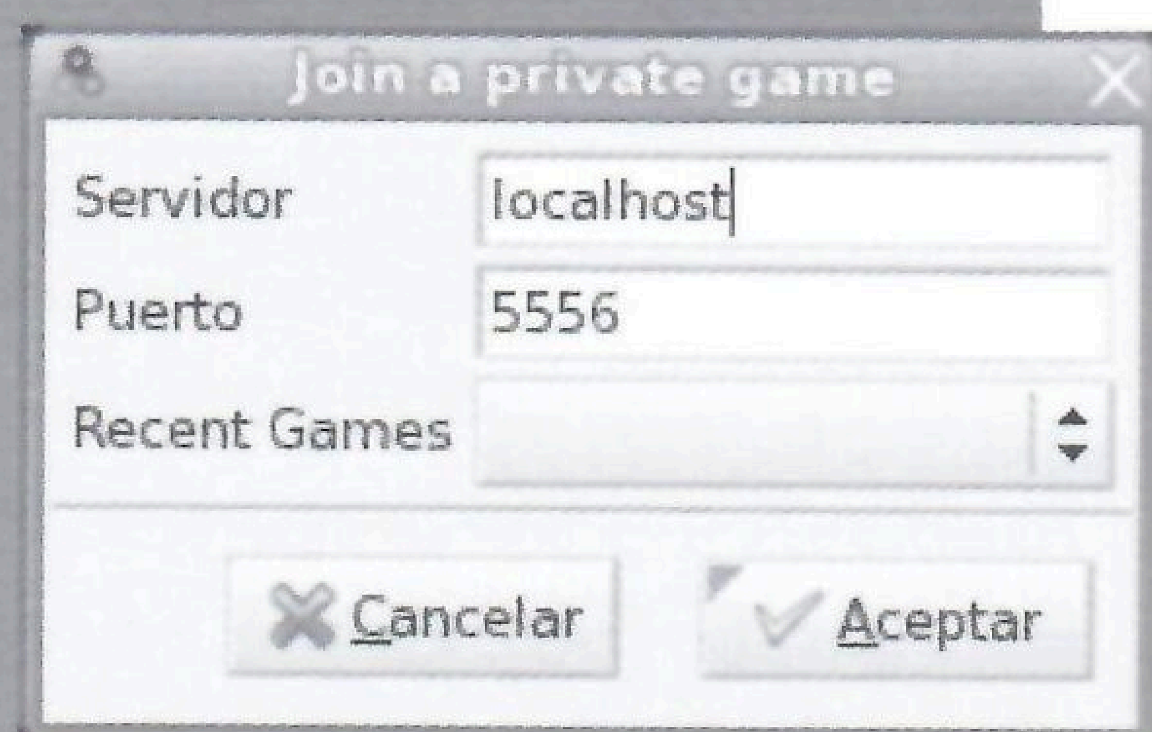
Autor: Scott Heavner y Orest Zborowski.
Correo: sdh@po.cwru.edu

Gnocatan





1



2

Versión gratuita y de código abierto de un popular y premiado juego de los años noventa. Tu objetivo es construir carreteras y crear establecimientos y ciudades en un tablero de formas hexagonales. Nadie resulta eliminado y todos pueden edificar cosas útiles.

Útil para...

Estudiar el crecimiento de una comunidad y pensar en estrategias de desarrollo, adelantando a los competidores. Área de Sociales.

Primeros Pasos...

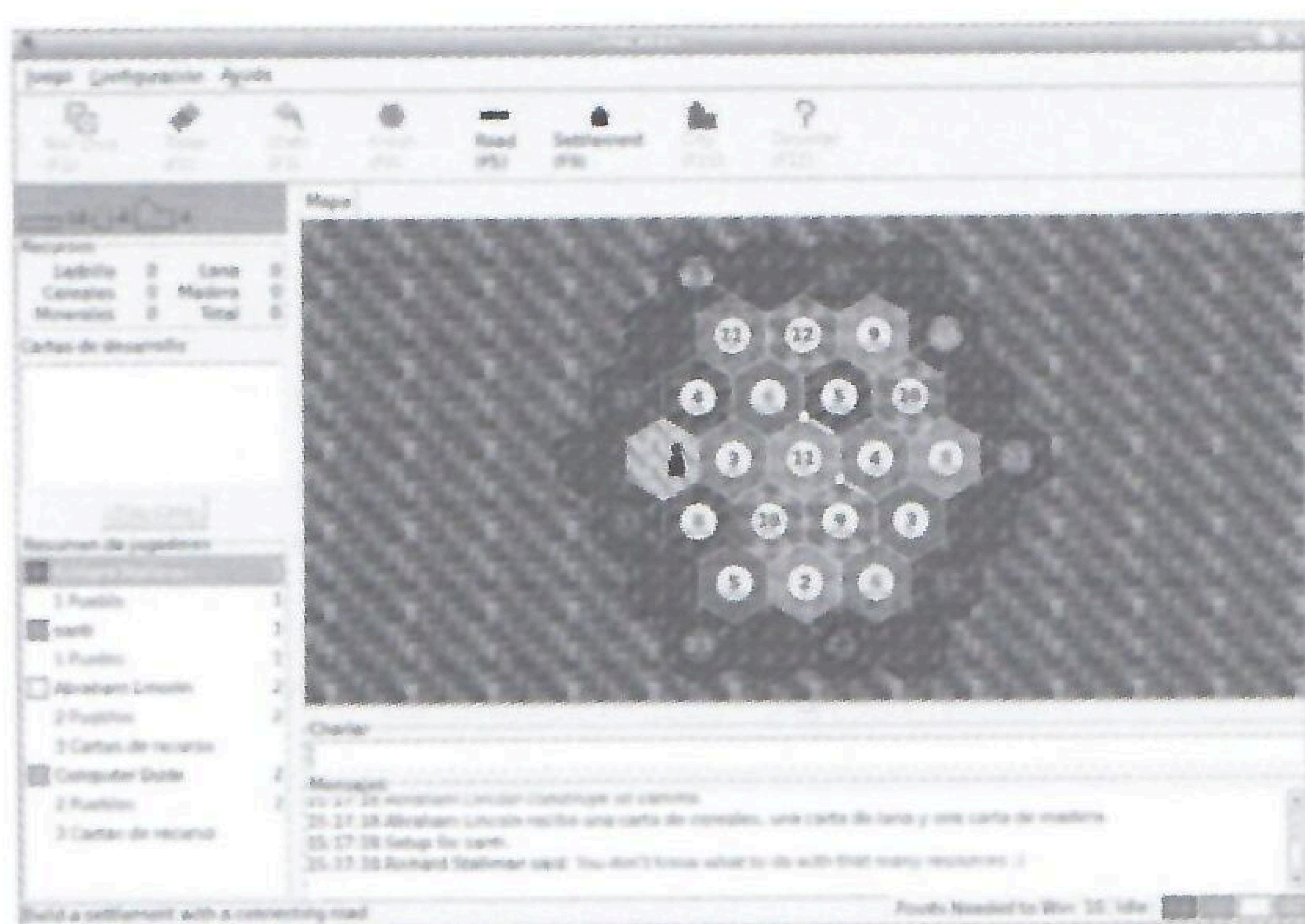
Puedes enfrentarte al ordenador o a otros jugadores en línea. De cualquier modo, es imprescindible haber pasado antes por GnocatanServer para jugar: es el servidor al que debes conectarte para darte de alta y encontrar tres contrincantes reales, o crear tres jugadores ficticios que se enfrenten a tí.



Una vez cuentes con tus tres oponentes, empezarás a jugar. Debes ponerte un alias en la ventana que se te abre y que te consulta si deseas jugar en público (en línea) o en privado (contra jugadores artificiales creados por el ordenador). Pulsa sobre la opción que quieras **1**.

Una nueva ventanita te consulta sobre *Servidor* y *Puerto*, le das a *Aceptar* **2**.

Te encontrarás con un tablero de seis lados formado por hexágonos. Cada lado da supuestamente al mar y cada hexágono es un terreno lleno de posibilidades para fundar pueblos, crear comunicaciones y prosperar. El triunfo llega al conseguir diez puntos de victoria, puntos que se pueden lograr por distintos medios. Por ejemplo, tener la carretera más larga te da dos puntos **3**.



Hay seis tipos de terreno: *colinas* (en rojo), de las que se obtienen ladrillos; *vegas* (en rosa amarillento), que producen cereales; *montañas* (en gris), de las que se extraen minerales; *pastos* (verde claro), que dan lana; *selvas* (verde oscuro), que producen madera; y *desiertos* (rosa resquebrajado), que no dan nada de nada. Todos, menos el desierto, están marcados con un número que indica cuándo produce recursos. En un hexágono de desierto aparece el ladrón, luego veremos para qué sirve. En torno al tablero hay varios hexágonos de puerto (en realidad, son más bien de agua) marcados como *2:1* y un icono de recurso; o con un *3:1* y una interrogación. Los puertos te darán ventaja en el comercio (ya lo verás).

Para empezar, el *Panel de identidad* aparece en tu color. Se muestran también cuántas carreteras, asentamientos y ciudades están disponibles para construir. Cuando te toca jugar, se activan los botones en el panel superior. Comenzarás colocando dos pueblos y dos carreteras del siguiente modo: el primer jugador ubica un pueblo en una esquina de un hexágono y un camino en un lado del mismo y pegado al pueblo. Los demás hacen lo mismo por turno, en el sentido de las agujas del reloj, hasta que le toca al último que coloca dos pueblos y dos carreteras. A continuación, y en sentido inverso al de las agujas del reloj, los otros colocan el segundo pueblo y la segunda carretera, según les vaya tocando el turno. Los pueblos se disponen en los vértices de los hexágonos, igual que las ciudades (cuando tengas que construirlos más adelante, lo harás junto a las carreteras), mientras que los caminos se colocan en los lados y siempre lindando con pueblos, ciudades u otras carreteras. No puedes ubicar nada en el mar ni situar las fundaciones demasiado cerca entre sí (hay que dejar un vértice entre ellas): ten en cuenta que debes construir dos carreteras entre una ciudad y la que esté más cerca.

Cuando coloques tu segundo asentamiento, recibirás un recurso por cada hexágono con el que linde tu pueblo. Si, por ejemplo, lo has puesto en una esquina que toca un hexágono de selva, uno de pastos y uno de montaña, recibirás una carta de madera, otra de lana y otra de mineral. Los botones del panel superior indican lo siguiente:

- *Roll dice:* hay que presionarlo para tirar los dados en tu turno.
- *Trade:* para comerciar con la banca o con tus contrincantes.
- *Road:* para construir un camino.
- *Settlement:* para construir un pueblo.
- *City:* para desarrollar un pueblo y convertirlo en ciudad invirtiendo las cartas necesarias.
- *Develop:* para comprar cartas de desarrollo a la Banca.
- *Undo:* deshacer.
- *Finish*: para indicar que has terminado de hacer lo que te correspondiera en tu turno.

Cada turno consiste en tres pasos: producción de recursos, comercio y construcción. En dicho turno, se lanzan dos dados.

- *Producción de recursos:* Si el resultado de los dados no es siete y coincide con el número de un hexágono productor (colinas, vegas, montañas, pastos o selvas) y en alguno de sus vértices hay un pueblo o una ciudad, el jugador que los controla gana una carta de ese recurso por cada pueblo y dos por cada ciudad hasta un máximo de tres cartas.

  Si el resultado es siete, mala suerte: el ladrón ataca. Cada jugador que posea más de siete cartas, tendrá que desprenderse de la mitad, redondeando hacia abajo. Después el jugador en curso (el que sacó el siete) mueve al ladrón a un hexágono de su elección, con lo cual ese pobre hexágono no producirá recursos hasta que el malvado ladrón sea movido de nuevo a otra casilla. El propietario del pueblo que linde con el hexágono del ladrón pagará (más bien a la fuerza) una carta de recurso al jugador en curso; éste elegirá si hay más de un propietario colindante.

- *Comercio:* El jugador en curso puede comprar recursos comerciando con la banca o con los otros jugadores. Si trata con la banca, a cambio de un recurso a elegir entregará cuatro cartas iguales (del recurso que sea). Si tratas con tus contrincantes, os concierne solo a los jugadores implicados en el negocio las condiciones del mismo. Las ofertas mejoran con un pueblo o ciudad lindante con un puerto: si es así, sólo tendrás que entregar tres cartas iguales para conseguir una de tu elección, con un puerto 3:1; o, con puerto 2:1, habrás de dar únicamente dos del recurso que represente dicho puerto.

- *Construcción:* Tienes la posibilidad de gastar recursos para construir caminos (ladrillo y madera); pueblos (ladrillo, cereal, lana y madera); ciudades (dos cereales y tres minerales); barcos (lana y madera); y puentes (ladrillo, lana y madera); o comprar cartas de desarrollo (cereales, minerales y lana). En realidad, las ciudades no se construyen, son desarrollos de pueblos pagados según has visto. Las ventajas son que reciben el doble de recursos y que suponen dos puntos de victoria (hacen falta diez para ganar y poner fin a la partida).

Sólo puedes usar las cartas de desarrollo cuando sea tu turno. ¿Para que sirven? Para varias cosas: unas te hacen ganar puntos de victoria, otras te darán recursos extra, y la que se denomina Soldado te permite mover al perverso ladrón a dónde quieras (es como sacar un siete con los dados, pero nadie pierde la mitad de sus cartas) o acumularlos para lograr el *Ejército Mas Grande*. Una vez usadas, las cartas de desarrollo vuelven al tapete digital (excepto las Soldado).

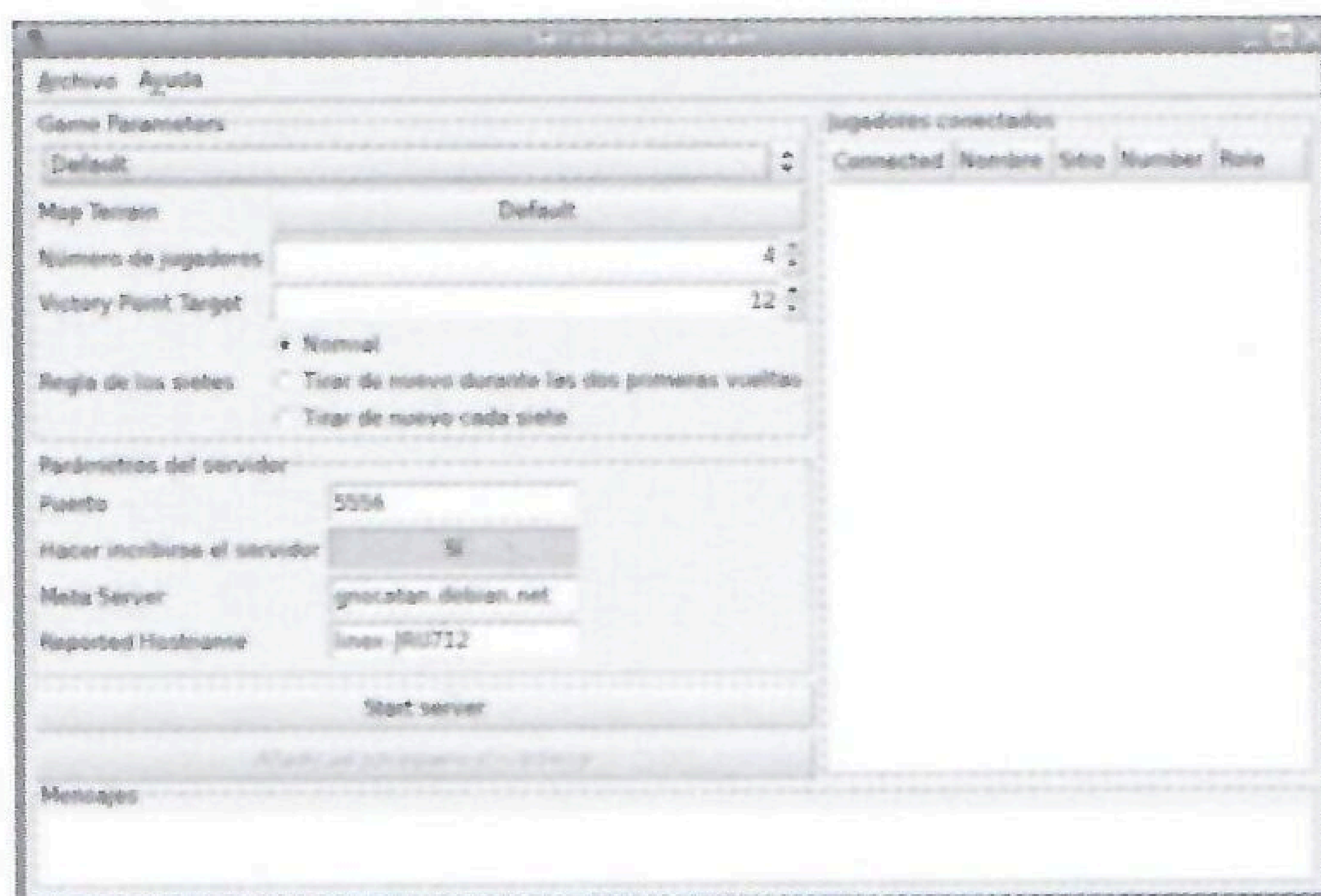
La partida llega a su fin cuando logras (mejor tú que los demás) diez puntos de victoria. Ya hemos visto que una ciudad supone dos puntos; un pueblo nuevo supone uno. Ser el primero en tener la *Carretera Más Larga* (cinco tramos), dos puntos; y lo mismo si te adelantas a poseer el *Ejército Más Grande* (para ello hay que tener tres cartas soldado). Los otros jugadores pueden acumular más (seis, siete... tramos; cuatro, cinco... soldados) y ganarlos también.

Personalizar

Puedes elegir tema en *Configuración | Preferencias* y hacer alguna pequeña modificación más sobre los colores del chat.

Valoración

Excelente juego de mesa trasladado al ordenador. A pesar de la complejidad inicial de las reglas, en seguida se hace uno a él y resulta extremadamente entretenido. Y constructivo.



Características Técnicas

Gráficos

Vistosos. Puede costar un poco de trabajo reconocer los distintos tipos de terreno, pero una vez que esto sucede, el tablero resulta de lo más amigable.

Sonido

No tiene.

Jugabilidad

Todo depende de la habilidad de los jugadores. Luchar contra el ordenador está muy bien, pero aún mejor es enfrentarse a otras mentes, más o menos, pensantes. Poder enviar y recibir mensajes de tus contrincantes para socavarles la moral o animarlos... a abandonar es un aliciente.

Duración

Al menos una hora.

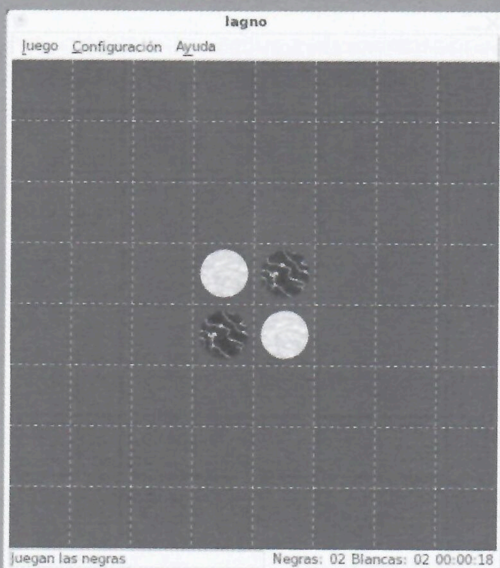
Debes conectarte a Gnocatan server gtk para poder jugar con Gnocatan. Incluso si quieres jugar contra la máquina, tendrás que pasar por aquí para darte de alta y que el servidor cree tres jugadores ficticios que se enfrenten a ti.

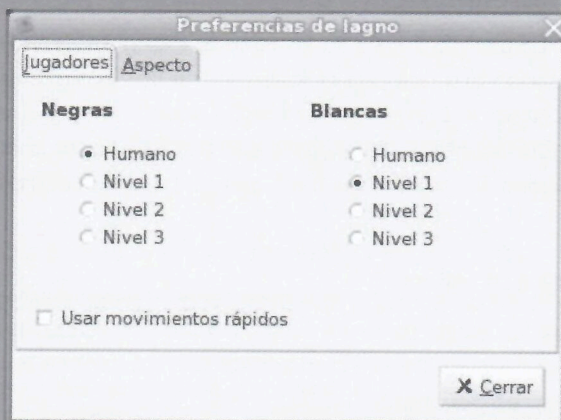
Se irán creando según pulses *Añadir un adversario electrónico*. Una vez cuentes con tus tres oponentes (sean ficticios o reales) puedes abrir Gnocatan y empezar a jugar.

DESARROLLADO POR:

Autor: Dave Cole y otros.
Correo: dave@dccs.com.au

Gnome Iagno





Similar a Reversi, Othello o Go. Juego de estrategia para enfrentarte al ordenador, o un contrincante humano. Tu objetivo es hacerte con el mayor número de fichas posibles de tu color, es decir, ocupar más superficie del tablero que tu oponente. El tablero tiene ocho filas y ocho columnas. Los discos de juego tienen una cara negra y otra clara. Para ganar tendrás que hacer girar tantas fichas de tu oponente como sea posible y evitar que él dé la vuelta a las tuyas, para pasarlas a su color. Su mayor dificultad reside en que hay que pensar.

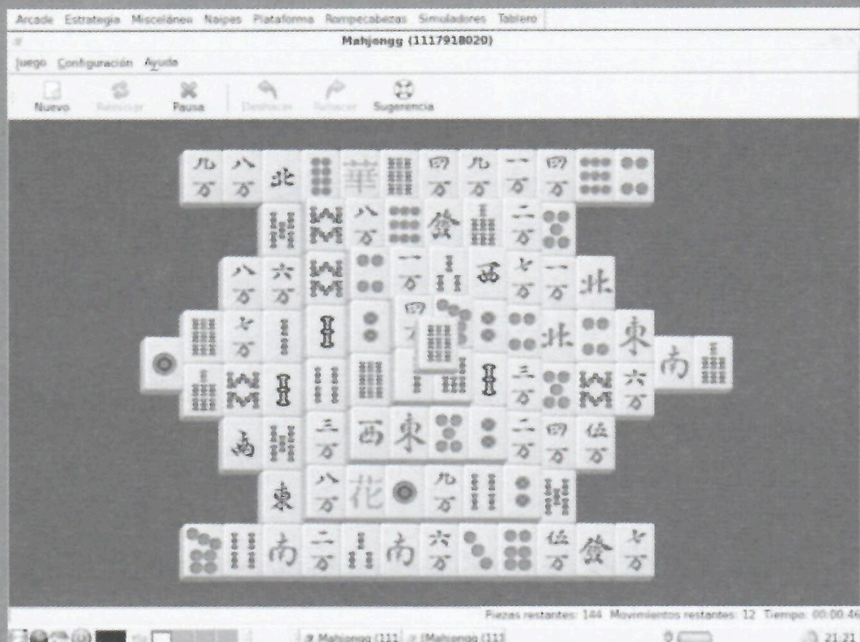
Útil para...

Desarrollar la capacidad analítica, intuición y concentración.

Primeros Pasos...

Todo comienza con cuatro fichas en cuadro en el centro del tablero, dos blancas y dos negras. Negras juegan primero (por defecto, nuestro color) y colocan un disco nuevo en el

Gnome Mahjongg



Solitario de fichas boca arriba, que se basa en la búsqueda de parejas. Las fichas están dispuestas unas encima de otras en mayor número al acercarnos al centro. El fin es ir emparejando fichas y despejar el tapete. La ayuda está en inglés.

Útil para...

Todas las edades. Desarrollar la percepción de detalles y la retención. Acrecentar la discriminación visual en combinación con la memoria inmediata. Y familiarizarse con los caracteres e imágenes chinos.



tablero. Lo principal es atrapar una ficha blanca en medio y volverla negra también, jugada que puede hacerse en cualquier sentido. Así es como vamos avanzando hacia la victoria: hay que procurar volver negros todos los discos que podamos. Esto sólo es factible si, habiendo una pieza negra en un extremo, logras poner otra en el borde contrario de las claras que las atrape en medio. Si no puedes mover, corre turno. El juego finaliza cuando ya no hay movimientos posibles.

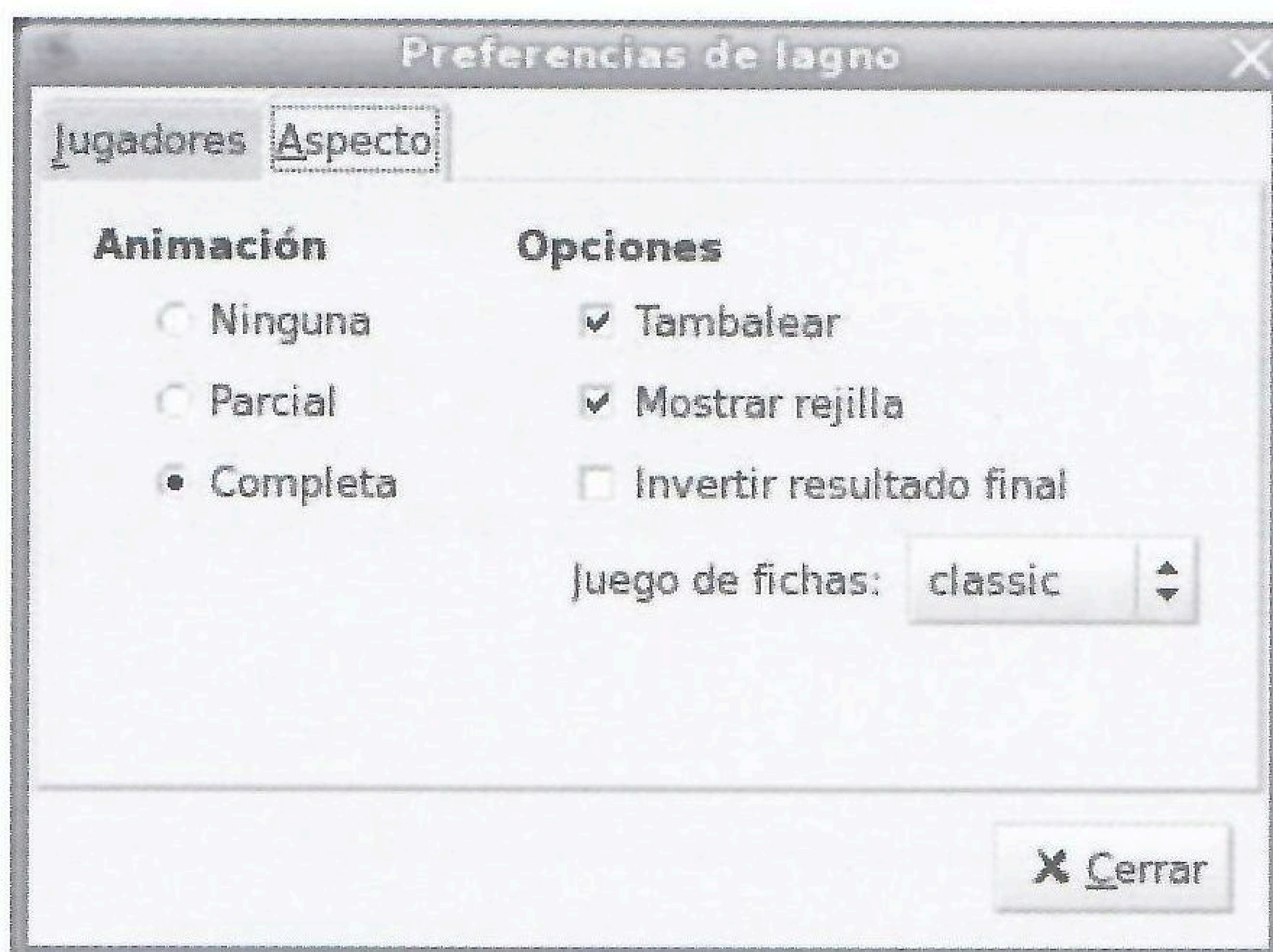
Configuración | Preferencias. Escoges color marcándolo como humano y, para jugar contra el ordenador, el color contrario lo marcas con el nivel deseado.

También se puede jugar en red contra otro humano, o similar.

Ctrl + N	Nuevo juego
Ctrl + Z	Deshacer movimiento
Ctrl + Q	Salir

Personalizar

Configuración | Preferencias, solapa *Aspecto*: se puede cambiar el juego de fichas, mostrar la rejilla del tablero...



Características Técnicas

Gráficos

Sencillas fichas oscuras y claras sobre una superficie azul.

Sonido

No tiene.

Jugabilidad

Hay tres niveles de dificultad.

Duración

Unos cinco minutos.

Valoración

Es un juego distraído, al que los tres niveles de juego le proporcionan mayor gracia.

DESARROLLADO POR:

Autor: Ian Peters.
Correo: itp@grw.org



Primeros Pasos...

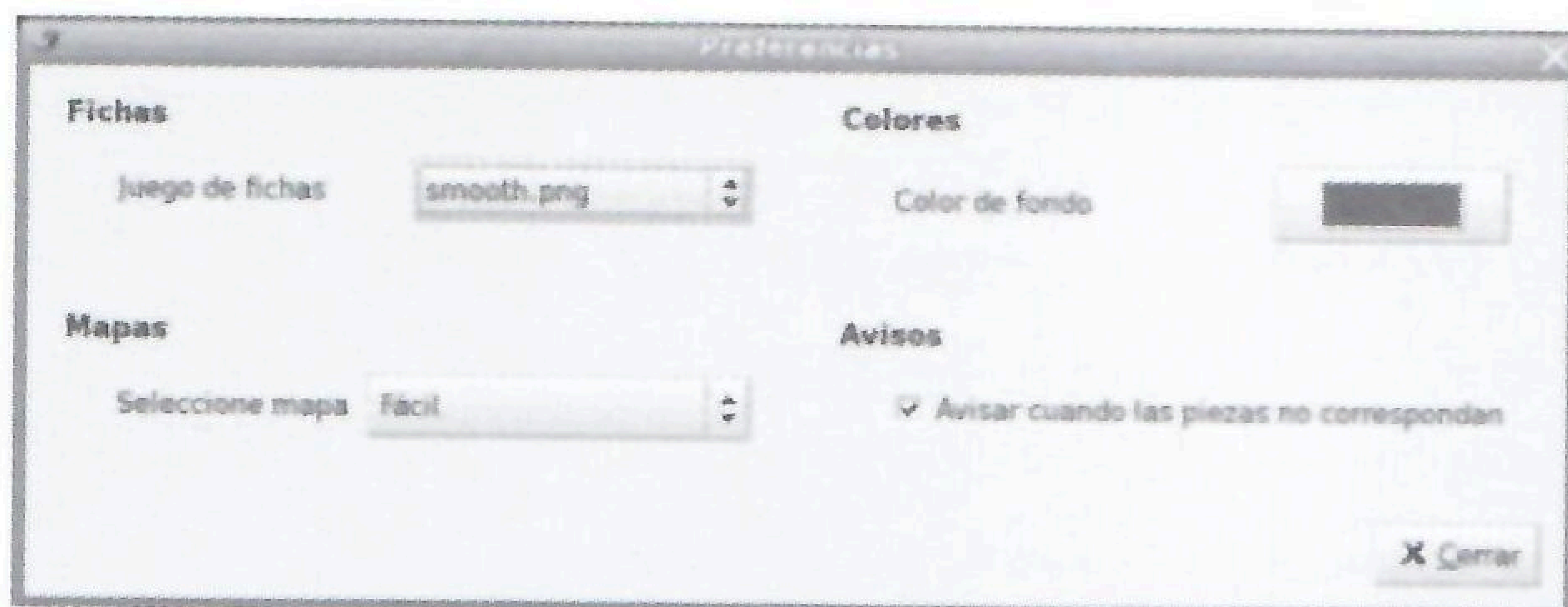
Pulsamos sobre una ficha y su pareja y ambas se esfuman. No entran en juego las que están bajo otras, o que no están en los bordes.

Ctrl + N	Nuevo juego
Ctrl + Z	Deshacer movimiento

Juego | Consejo, o el botón *Sugerencia* te recomiendan el siguiente movimiento (aunque eso no te conduce forzosamente a la victoria).

Personalizar

En *Configuración | Preferencias* podemos cambiar el tipo de fichas.



Valoración

Absorbente. Da un poco de rabia jugar media hora y no despejar el tablero, pero es lo propio de los solitarios.

Características Técnicas

Gráficos

Elaborados, aunque a veces es difícil ver cuántos niveles de fichas quedan.

Sonido

No tiene.

Jugabilidad

En *Configuración | Preferencias* seleccionamos en *Mapa* cómo se distribuyen las fichas en el tablero, lo que simplifica o complica el juego.

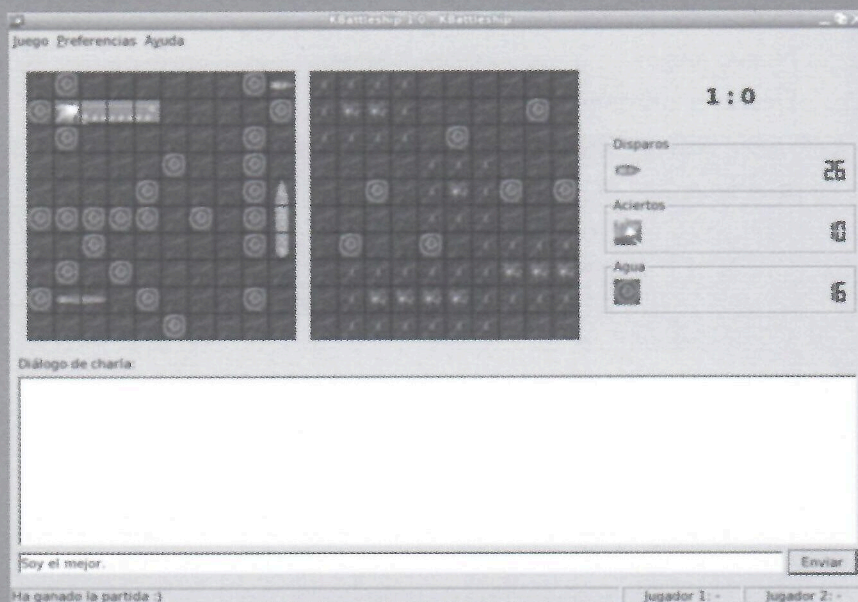
Duración

Unos 25 minutos, según dificultad.

DESARROLLADO POR:

Autor: Francisco Bustamante, Max Watson, Heinz Hempe, Michael Meeks, Philippe Chavin y Callum McKenzie; con mapas de Rexford Newbould y Krzysztof Foltman; y fichas de Jonathan Buzzard, Jim Evans, Richard Hoelscher, Gonzalo Odiard y Max Watson.
Correo: pancho@nuclecu.unam.mx
URL: http://www.nuclecu.unam.mx/~pancho/; en http://www.mahjongmuseum.com/ hay excelente información sobre este juego milenario.

KBattleship



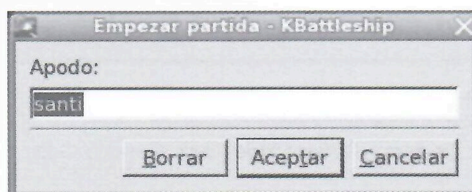
El juego de los barquitos, hundir la flota, o Agua, Tocado, Hundido. Puedes luchar contra el ordenador o hacerlo en red con otros amigos que estén conectados.

Útil para...

acrecentar la intuición y acomodar las formas y localizarlas en la cuadrícula.

Primeros Pasos...

Si vas a jugar solo, pulsa *F4* (o *Juego* | *Un solo jugador*) y ponte un alias.





Antes de empezar a bombardear o torpedear al enemigo, tienes que hacer lo siguiente:

1. Colocar tus barcos en la pantalla izquierda de forma que a tu oponente le resulte lo más difícil posible localizarlos.
2. El juego te guía haciendo aparecer los barcos disponibles de tu flota. Si quieres colocarlos verticalmente, hay que pulsar la tecla *mayúsculas*.
3. Disparar en la pantalla derecha.

Vence el que primero hunda la flota enemiga, con lo que termina el juego.

Si deseas jugar en red, tendrás que pulsar *F3* o *Juego | Iniciar servidor*. Se te abrirá una ventana de diálogo que te solicita un apodo (*alias, nick*) y un puerto, que debe ser el mismo que tenga abierto tu contrincante. Éste ha de pulsar *F2* o *Juego | Conectarse al servidor*. En la ventana de diálogo, en *Servidor*, tu amigo introducirá el nombre de tu máquina (si eres el que ha comenzado la partida). Luego, dejaos guiar por las instrucciones. Existe la opción de charlar mientras luchas; así puedes intentar abatir la moral de tu enemigo.

Características Técnicas

Gráficos

Muy logrados. Como te lo habrías imaginado de pequeño (o de más pequeño).

Sonido

Sí. Suenan los disparos y cómo salta el agua cuando fallas. Muy realista.

Jugabilidad

No hay niveles de dificultad. Todo depende de la habilidad para disponer la flota.

Duración

No más de cinco minutos.

Personalizar

En *Preferencias*, hacemos desaparecer la barra de estado, la rejilla o los sonidos. En *Preferencias | Configurar notificaciones* se pueden modificar estos últimos.

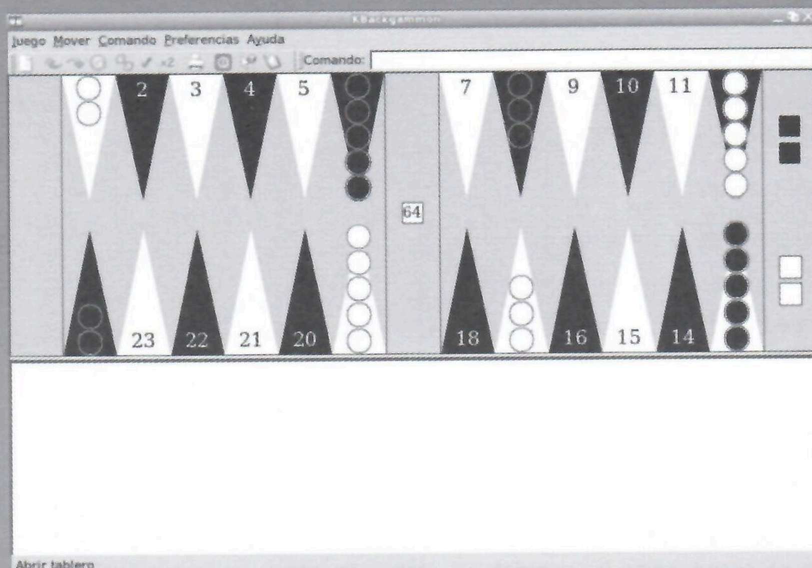
Valoración

Muy conseguido. La posibilidad de jugar en red y chatear con tu contrincante lo hace más divertido.

DESARROLLADO POR:

Autor: Nikolas Zimmermann, Daniel Molkentin y Kevin Krammer.
Correo: wildfox@kde.org; Molkentin@kde.org; kevin.krammer@gmx.at
URL: http://www.kde.org/kdegames/kbattleship/

KDE Backgammon



Si te gusta el Backgammon, ésta es una versión informática del mismo.

Útil para...

Pensar con lógica, concentrarse, desarrollar estrategias para lograr un fin.

Primeros Pasos...

Al igual que con un juego de ajedrez, no vamos a explicar aquí las reglas completas del Backgammon (aunque tienes un enlace en *Más información* sobre las mismas), pero sí cómo mover los dados y las fichas.

De cualquier modo y para que te hagas una idea, el objetivo es conseguir mover todas tus fichas fuera del tablero. Y aquí tienes una breve introducción al juego:

El tablero tiene dos lados ocupados por doce largos triángulos blancos y negros que hacen las veces de casillas. Hay que imaginarlas conectadas, formando una cadena de veinticuatro. Los puntos van del 1 al 24, y te mueves de un extremo al otro. Tu te desplazas en dirección



contraria a tu antagonista, de modo que tu punto 1 es el 24 para él, y viceversa. Ambos empezáis con dos fichas en el 24, tres en el 8, cinco en el 6 y cinco fichas más en el 13.

Lo primero es arrojar los dados: haz clic en los cuadrados que representan los dados, en el icono de la barra de herramientas o en el menú *Mover | Tirar dados*. Podrás mover tus fichas según el número que muestren, arrastrándolas con el ratón. Una ficha con el número exacto de un dado y otra (o la misma) con el número del otro dado. El ordenador sólo te permitirá hacer los movimientos reglamentarios.

Ten en cuenta que en la versión *Offline* no juegas contra la máquina, sino que tienes que buscarte a alguien que juegue contra ti, a no ser que quieras jugar contra ti mismo, lo cual es aburridillo (pero hay gente pa'tó).

En *Mover | Motor* escoge *Fibs* o en *Preferencias | Configurar KBackgammon...*, pulsa *Motor Fibs* si quieres conectarte a la red. *Fibs* significa *First Internet Backgammon Server* y también ha sido desarrollado por Jens Hoefkens (*http://www.fibs.com*). Te permite hasta chatear.

Ctrl + N	Nuevo juego
Ctrl + S	Guardar partida
Ctrl + O	Cargar partida
Ctrl + Z	Deshacer última jugada
Ctrl + Maysc + Z	Rehacer última jugada
Ctrl + Q	Salir

Personalizar

Modifica a placer las características del tablero desde el menú *Preferencias*.

Valoración

Un buen sustituto del tablero y las fichas del cajón de los juegos. Y puedes conocer gente a la que ganar de lejos.

Características Técnicas

Gráficos

Es igual que un tablero de este juego, pero aún así es configurable.

Sonido

No tiene.

Jugabilidad

Está muy bien (si te gusta el Backgammon). Lo mejor es que puedes buscar competidores en red.

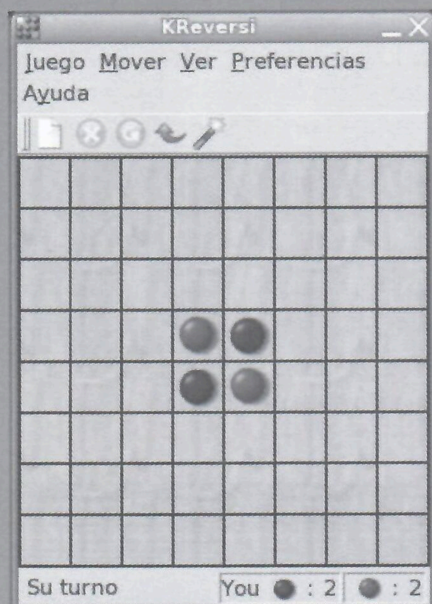
Duración

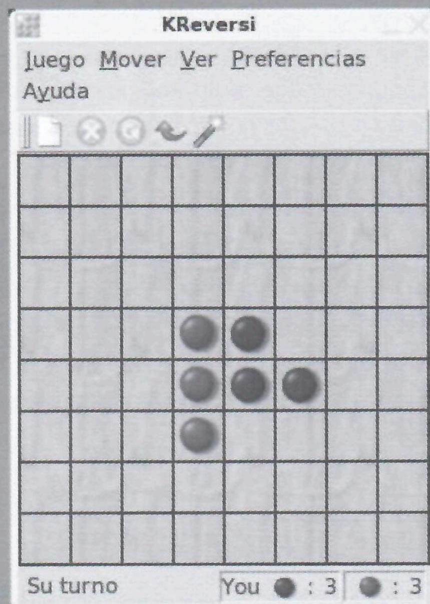
No se tarda mucho en terminar una partida (diez, quince minutos).

DESARROLLADO POR:

Autor: Jens Hoefkens y Bo Thorsen. Correo: jens@hoefkens.com
URL: http:// http://www.hoefkens.com/lnx/kfibs.html http://docs.kde.org/development/en/kdegames/kbackgammon/
Más información: Versión Gnome: http://www.gnubg.org/index.php
Reglas: http://espanol.play.yahoo.com/games/rules/backgammon/backgammonhistory.html?page=bg

KReversi o KDE Reversi.





Al igual que Iagno, juego de estrategia para enfrentarte al ordenador, o un contrincante humano. Tu objetivo es lograr el mayor número de fichas posibles haciéndolas de tu color, es decir, ocupar más superficie del tablero que tu oponente. El tablero tiene ocho filas y ocho columnas. Los discos de juego tienen una cara roja y otra azul. Para ganar tendrás que hacer girar tantas fichas de tu oponente como sea posible y evitar que él dé la vuelta a las tuyas, para pasarlas a su color.

Útil para...

Desarrollar la capacidad analítica, intuición y concentración.

Primeros Pasos...

Comienza con cuatro fichas en cuadro en el centro del tablero, dos rojas y dos azules, de igual color en cada esquina. Azules juegan primero(por defecto, nuestro color) y colocan

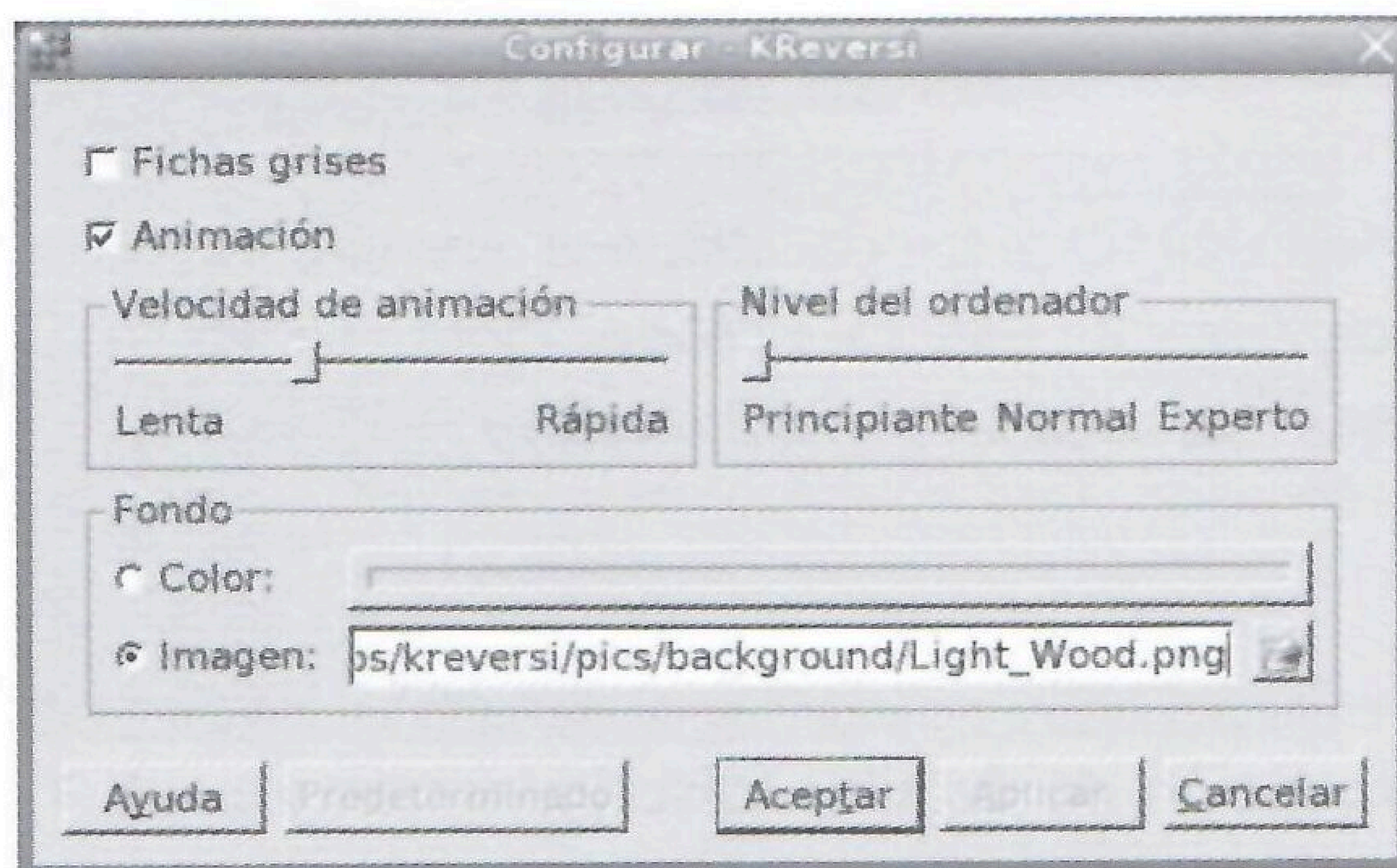


un disco nuevo en el tablero. Lo principal es atrapar una ficha roja en medio y volverla azul también, jugada que puede hacerse en cualquier sentido. Así es como vamos avanzando hacia la victoria: hay que procurar volver azules todos los discos que podamos. Esto sólo es factible si, habiendo una pieza azul en un extremo, logras poner otra en el borde contrario atrapando a las rojas en medio, que se tornarán azules. Si no puedes mover, corre turno. El juego finaliza cuando ya no hay movimientos posibles.

Esc	Para detener el control del ordenador sobre las fichas contrarias
Ctrl + Z	Deshacer
Ctrl + I (hasta 7)	Varia el grado de dificultad
Ctrl +	Aumenta el tablero
Ctrl -	Reduce el tablero
Ctrl + N	Nuevo juego
Ctrl + O	Cargar juego
H	Pista (o *Mover* | *Pista*).

Personalizar

Preferencias | *Configurar KReversi*, donde podemos cambiar los colores de las fichas o el fondo.



Características Técnicas

Gráficos

Simples, justo para un juego como éste.

Sonido

No tiene.

Jugabilidad

Tiene siete niveles de dificultad, configurables en *Preferencias* | *Configurar KReversi*.

Duración

No más allá de cinco minutos.

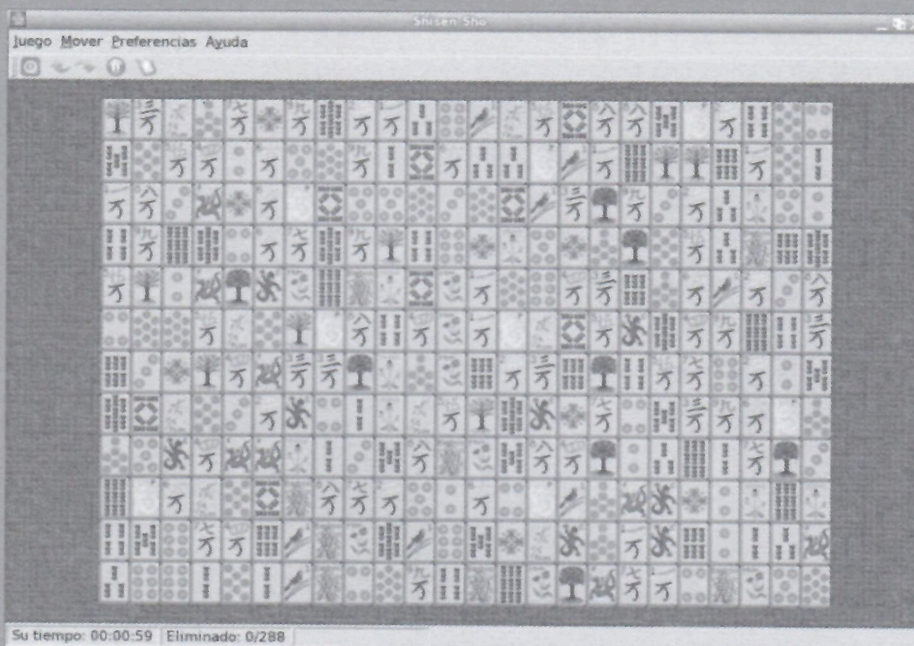
Valoración

No es la alegría de la huerta, pero entretiene, y sus siete niveles alargan la diversión.

DESARROLLADO POR:

Autor: Mario Weilguni y Benjamín Meyer.
Correo: mweilguni@sime.com; ben+kreversi@meyerhome.net
URL: http://gershwin.ens.fr/vdaniel/Doc-Locale/Outils-Gnu-Linux/Kde/kreversi/

Shisen o KDE Shisen-Sho.



Juego con fichas como las del Mahjongg, pero algo más complicado. Tendrás que vaciar el tapete asociando las parejas, pero sólo si puedes establecer una línea imaginaria que las una.

Útil para...

Desarrollar la atención, la memoria y la percepción de detalles (discriminación visual). Y familiarizarse con los caracteres e imágenes chinos.

Primeros Pasos...

Aquí las fichas no están montadas, como en el Mahjongg. Tú picas en una y en su pareja: éstas desaparecerán:

- si están juntas en el mismo plano horizontal o vertical;



2 si ocupan un borde del conjunto de piezas y pueden unirse imaginariamente bien con una línea recta, bien con una línea en ángulo recto, bien con una en forma de U, pasando por el borde vacío.

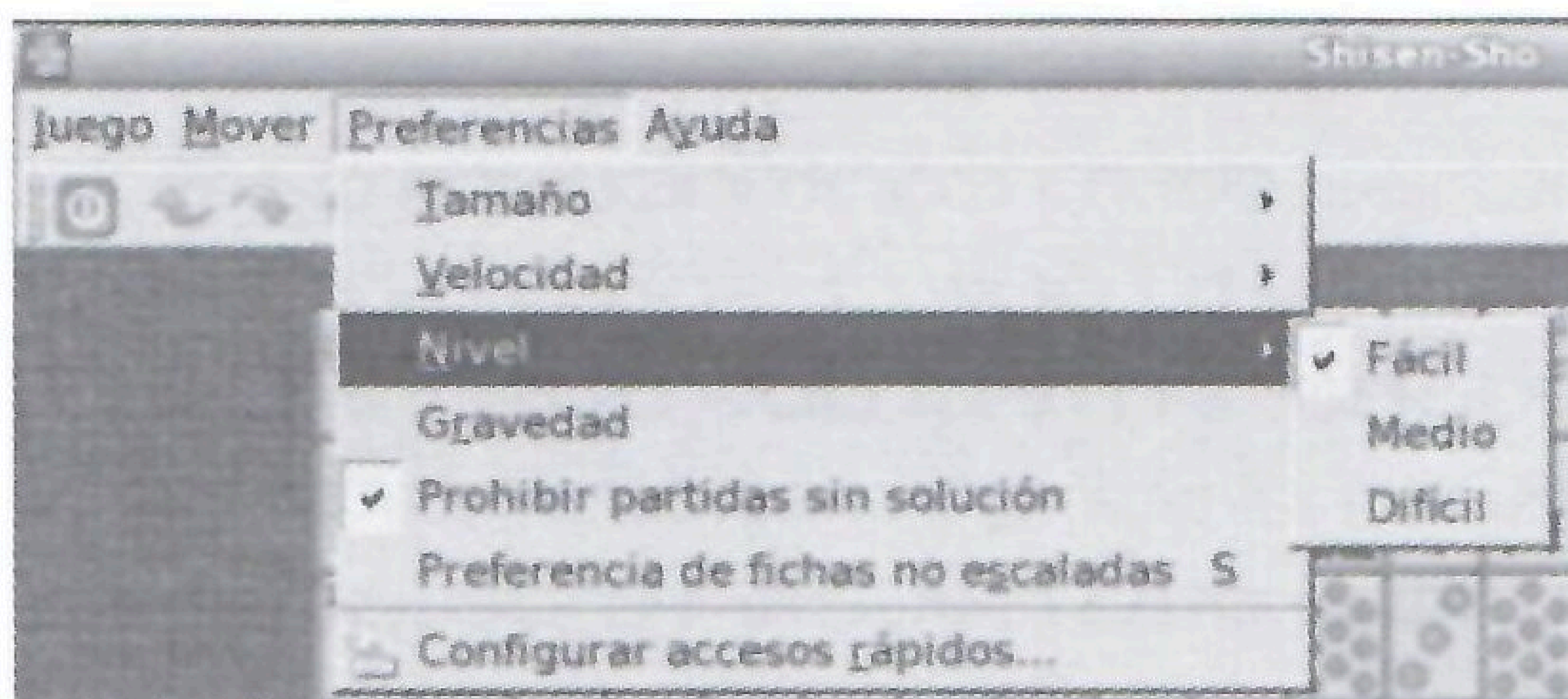
En todo momento se te informa de cuántas parejas posibles quedan, y también puedes saber si acabarás el juego quitando todas las fichas. Al pulsar con el botón derecho sobre una carta, se remarcan todas las parejas.

Ctrl + N	Nuevo juego
Ctrl + Z	Deshacer
Ctrl + Maysc + Z	Rehacer
H	Pista (aunque, entonces, el juego te llama tramposo —*Modo con trampas*—)

Personalizar

En *Preferencias | Tamaño*, podemos variar el mismo. A mayor tamaño, más fácil (menos piezas). A menor tamaño, más complicado, además de que llega un momento en que puedes perder la vista en el intento.

Con *Preferencias | Gravedad*, añadimos dificultad: al desaparecer una ficha, las superiores caen.



Valoración

No es sencillo y hay que darle muchas vueltas, pero te atrapa.

Características Técnicas

Gráficos

Es una buena reproducción del juego original.

Sonido

No tiene.

Jugabilidad

Hay tres niveles de dificultad, que se escogen en *Preferencias | Nivel*. Pero como hemos visto en *Personalizar*, podemos complicar las cosas o facilitarlas con el *Tamaño* y la *Gravedad*.

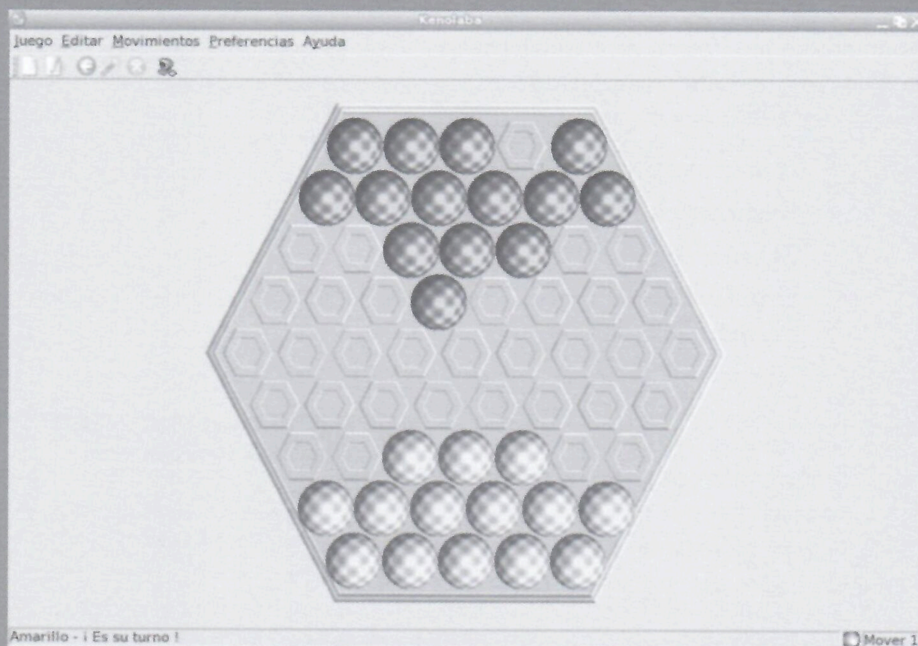
Duración

Algo más de veinte minutos; según nivel.

DESARROLLADO POR:

Autor: David Corrie y Mario Weilguni.
Correo: kde@daveorrie.com; mweilguni@sime.com
URL:Consulta en http://www.kde.org/kdegames/kde_boardgames.php

Kenolaba



Consiste en intentar empujar las fichas de tu contrincante para echarlas del tablero. Hay dos jugadores: tú que cuentas con catorce piezas rojas, y la máquina (o un jugador en red) que cuenta con otras tantas amarillas. Tú empiezas en el sur y tu oponente en el norte e iréis moviendo hasta que uno u otro hayáis empujado seis piezas enemigas fuera del tablero.

Útil para...

Demostrar fuerza de voluntad y resistencia ante la adversidad, reforzar la atención y modelar la voluntad.



Primeros Pasos...

Rojas siempre mueven primero.

Hay dos movimientos permitidos:

- *Normal:* Puedes mover una, dos o tres piezas tuyas en columna en una de las 6 direcciones (incluidos movimientos laterales). Presionas el botón izquierdo del ratón sobre la primera ficha que quieres mover: ésta cambia de aspecto y ya puedes arrastrala/as al sitio deseado. Si el movimiento es válido, el cursor cambiará a una flecha en esa dirección y todas las fichas del movimiento adquirirán el mismo aspecto.

  Para los movimientos laterales pulsa entre dos fichas adyacentes y arrastra; para tres presiona el botón central del ratón en la que esté en el centro (si está permitido, cambiarán de aspecto).

- *Empuje:* Puedes empujar un máximo de dos fichas rojas en frente de las tuyas si estas últimas (las amarillas) superan en número a las otras. Es decir, que con tres tuyas empujas una o dos adversarias; y con dos tuyas, una de tu oponente. Movimientos de empuje especial son los que echan fuera del tablero una ficha enemiga. Cuando has logrado seis expulsiones así, habrás ganado.

Características Técnicas

Gráficos

No brillan por su atractivo, pero son efectivos para jugar.

Sonido

No tiene.

Jugabilidad

En *Preferencias* | *Elegir* tipo de juego tienes niveles para poner a prueba tu habilidad.

Duración

Entre diez y quince minutos.

Personalizar

En *Preferencias* | *Configurar Kenolaba* tienes unos cuantos aspectos para ponerlos a tu gusto.

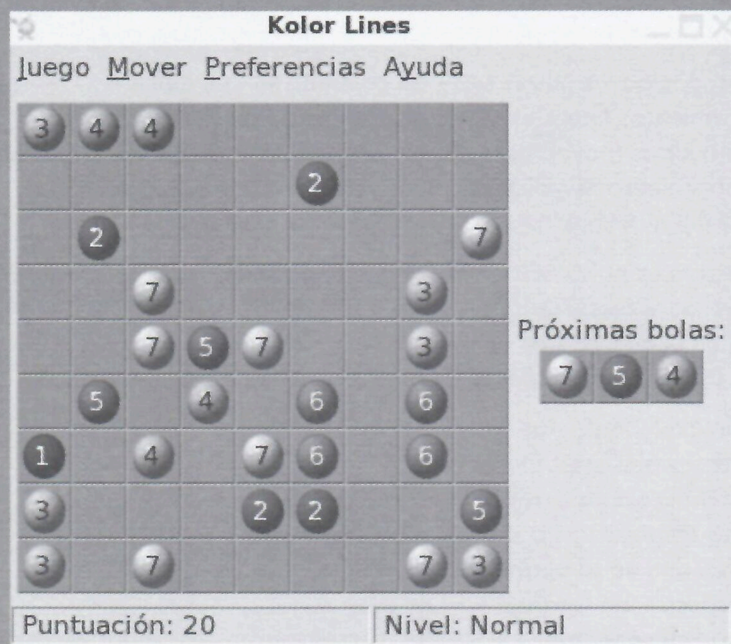
Valoración

Es un animado juego de mesa en el que, sin ejercer violencia, debes resistirte a que te expulsen. Con él hemos entrenado algunos de los autores de este manual, por no decir todos; pero no sirve para evitar que te echen de los respetables locales a los que solemos ir (o, más bien, donde solemos intentar entrar).

DESARROLLADO POR:

Autor: Josef Weidendorfer y Robert Williams.
URL: http://sunsite.bilkent.edu.tr/pub/linux/www.kde.org/documentation/es/games/kabalone/ Manual del autor para KAbalone -una variante de Kenolaba- versión 1.3

KLINES Kolor Lines



Juego, con un entorno gráfico agradable, cuyo objetivo es formar series de cinco bolas del mismo color en sentido vertical, horizontal o diagonal, distribuidas en un tablero. Las bolas se cambiarán de celda según el criterio del jugador, aunque siempre deberán tener huecos entre las demás bolas que permitan el recorrido de una celda a otra.

Útil para...

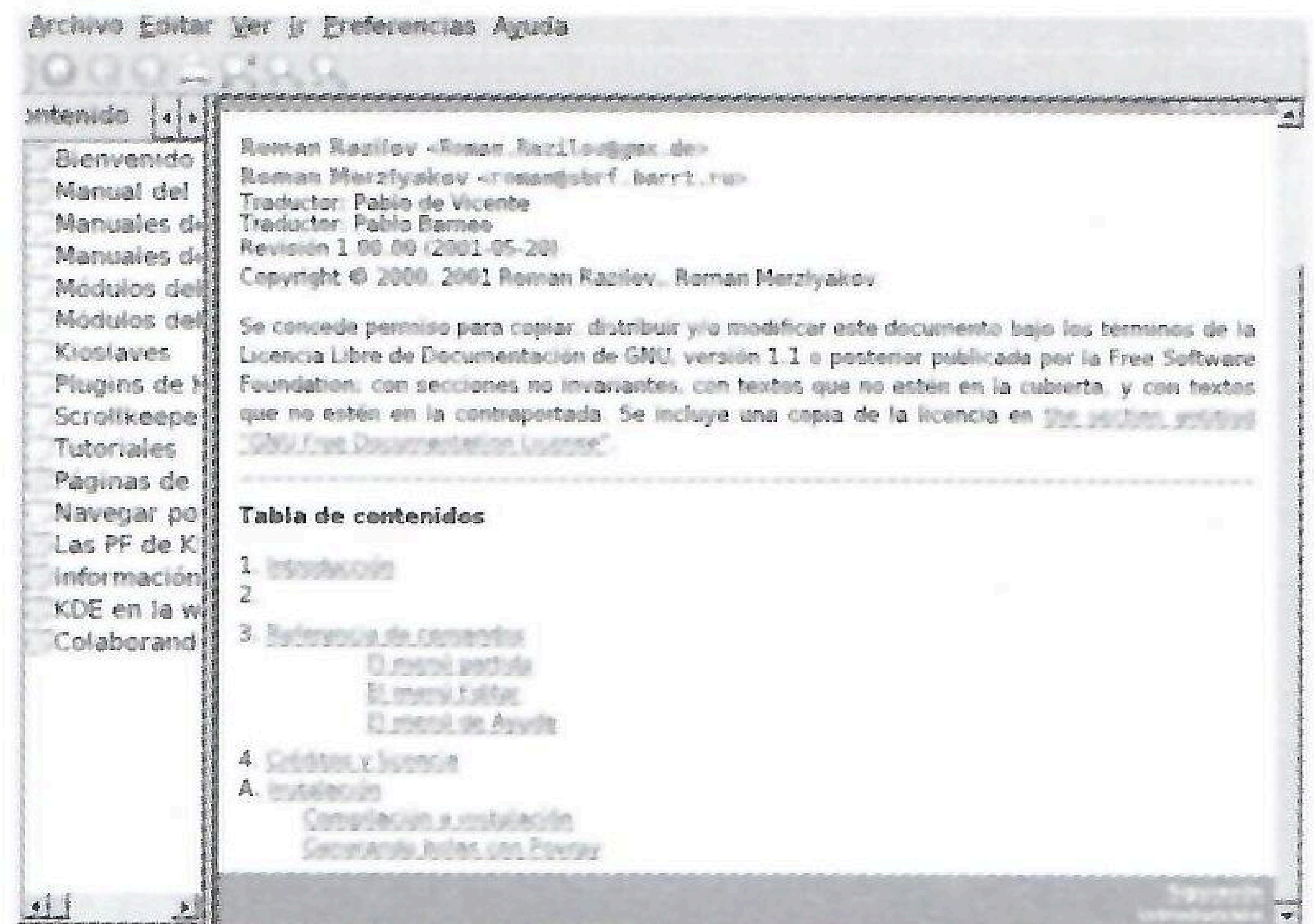
Todas las edades; se combina estrategia y sentido de la anticipación. Distinguir colores y números y localizarlos espacialmente.

Primeros Pasos...

Puede empezar a jugarse desde la pantalla de inicio, aunque será instructivo darle un repaso al manual que se ubica en la ventana de Ayuda: manual —traducido al español— breve pero suficiente, pues al juego no le hacen falta demasiadas instrucciones de uso. El juego comienza



cuando se señala con la punta del ratón alguna de las bolas que se visualizan en el tablero, para después seleccionar qué celda ocupará en su nueva posición; una vez que cambia de posición la bola seleccionada, aparecerán sobre el tablero 3 nuevas bolas, y se repetirá la acción anterior seleccionando bola y nueva ubicación. Para cambiar las bolas de una celda a otra deberá haber un recorrido posible entre una y otra celda sin que se interpongan las demás bolas que estén en ese momento en el tablero. Conforme se vayan construyendo series de cinco bolas del mismo color en sentido horizontal, vertical o diagonal, esas bolas desaparecerán y nos aportarán una puntuación.



Características Técnicas

Gráficos

Agradables, efectivos.

Sonido

Carece.

Jugabilidad

Buena, se entiende fácilmente, y se juega con interés desde el principio.

Duración

Depende del nivel, aunque entre cinco y diez minutos en un nivel medio.

Personalizar

Aunque es poco configurable, puede personalizarse abriendo la ventana *Preferencias* y elegir el nivel de dificultad (*Tipo de Juego*) con cinco posibilidades. También podemos señalar el que las bolas estén numeradas, y que las bolas que vayan a salir en el siguiente movimiento se muestren previamente o no. Pueden cambiarse los accesos rápidos que trae asignado el juego por defecto.

- *Control + H:* mostrar las mejores puntuaciones
- *Control + N:* juego nuevo
- *Control + Z:* deshacer movimiento
- *Control + Q:* salir del juego

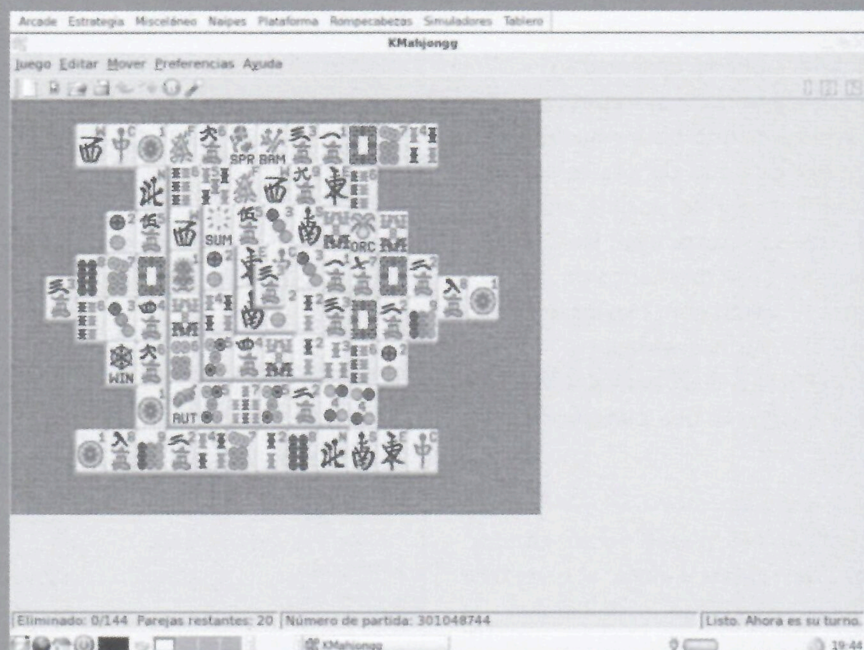
Valoración

Juego muy entretenido y de una más que aceptable calidad, con el que practicar la inteligencia abstracta, muy útil por su valor educativo. Jugar usando los niveles superiores de dificultad es un reto que cuesta su trabajo superar.

DESARROLLADO POR:

Autores: Roman Razilov y Roman Merzlyakov
Correo: roman.razilov@gmx.de y roman@sbrf.barrt.ru
URL: http://docs.kde.org/stable/en/kdegames/klines/

KMahjongg



Solitario de fichas, consistente en buscar parejas. Todas las fichas están boca arriba. Según nos acercamos al centro, están dispuestas en varios órdenes (unas encima de otras). La ayuda no funciona.

Útil para...

Desarrollar la retención y la percepción de detalles, aumentando la discriminación visual en combinación con la memoria inmediata. Y familiarizarse con los caracteres e imágenes chinos. Válido para cualquier edad, pero en especial niños y mayores.

Primeros Pasos...

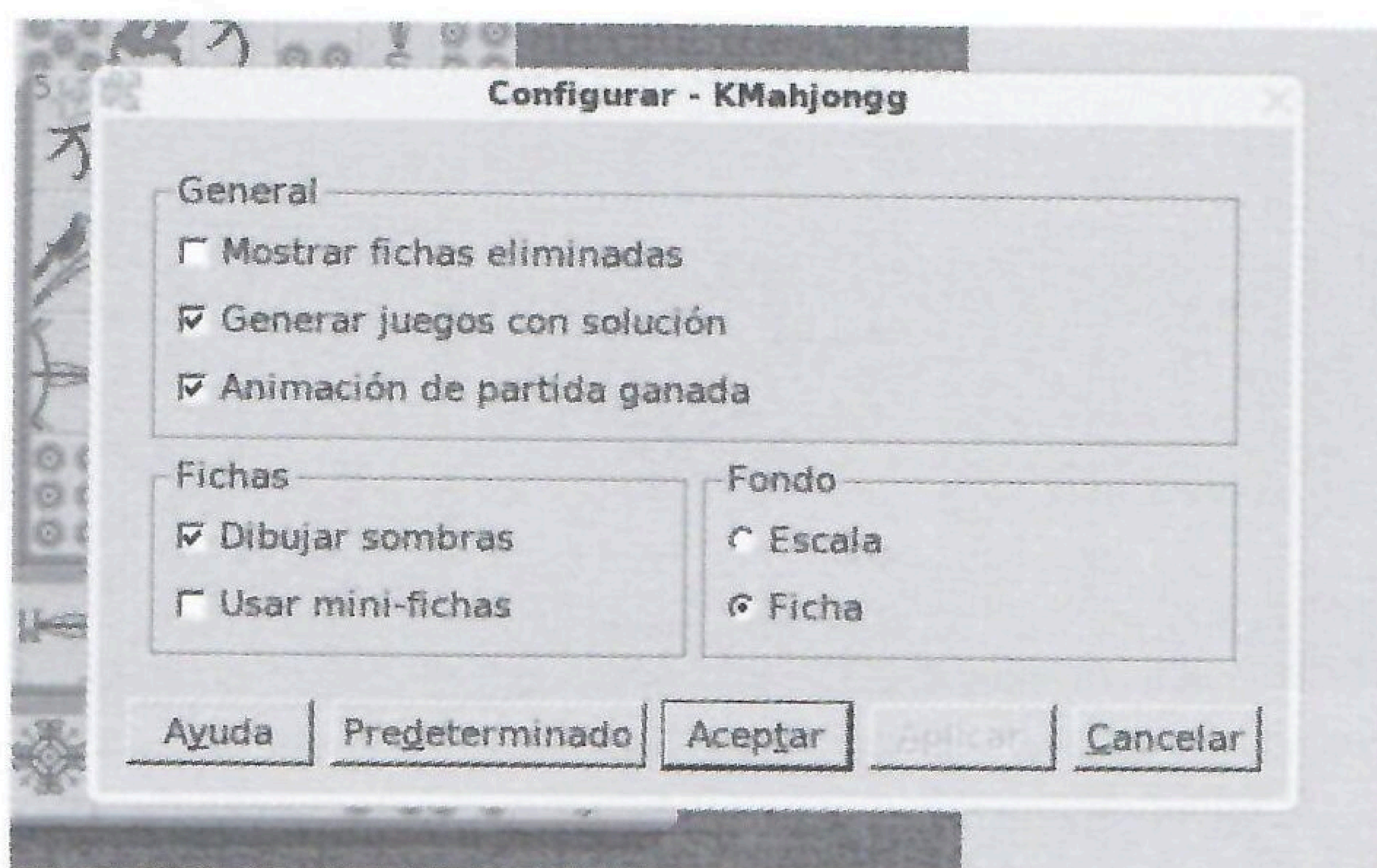
Hay que pulsar sobre una ficha y su pareja, para que vayan desapareciendo. El objetivo es dejar el tapete vacío. No se pueden quitar las que están pisadas por otras, o que no están



en los bordes. *Juego nuevo, Ctrl + N; Cargar juego, Ctrl + O; Reiniciar juego, F5.* El menú *Mover* te da varias opciones interesantes: deshacer movimientos (*Ctrl + Z*); ver cómo se resolvería (*D* o *Demostración*; hay que pulsar de nuevo para terminar con la ejemplificación). *Preferencias | Mostrar fichas emparejadas* ayuda mucho, y *Mover | Pista (H)*, también.

Personalizar

Hay dos temas distintos (tradicional y piratas); se accede a ellos con *Abrir tema*. Hay tres juegos de fichas (*Juego | Cargar juego de fichas*) y tres fondos distintos (*Juego | Cargar imagen de fondo*). El fondo se puede editar. Abrir diseño te permite cambiar la forma en que aparecen las fichas sobre el tablero: triángulo, pirámide, torre... En *Preferencias | Configurar KMahjongg* tenemos aún más opciones: *Mostrar fichas eliminadas, Usar mini-fichas...*



Características Técnicas

Gráficos

Sencillos a la par que vistosos.

Sonido

No tiene.

Jugabilidad

Adictivo, como los solitarios.

Duración

Entre veinte minutos y...

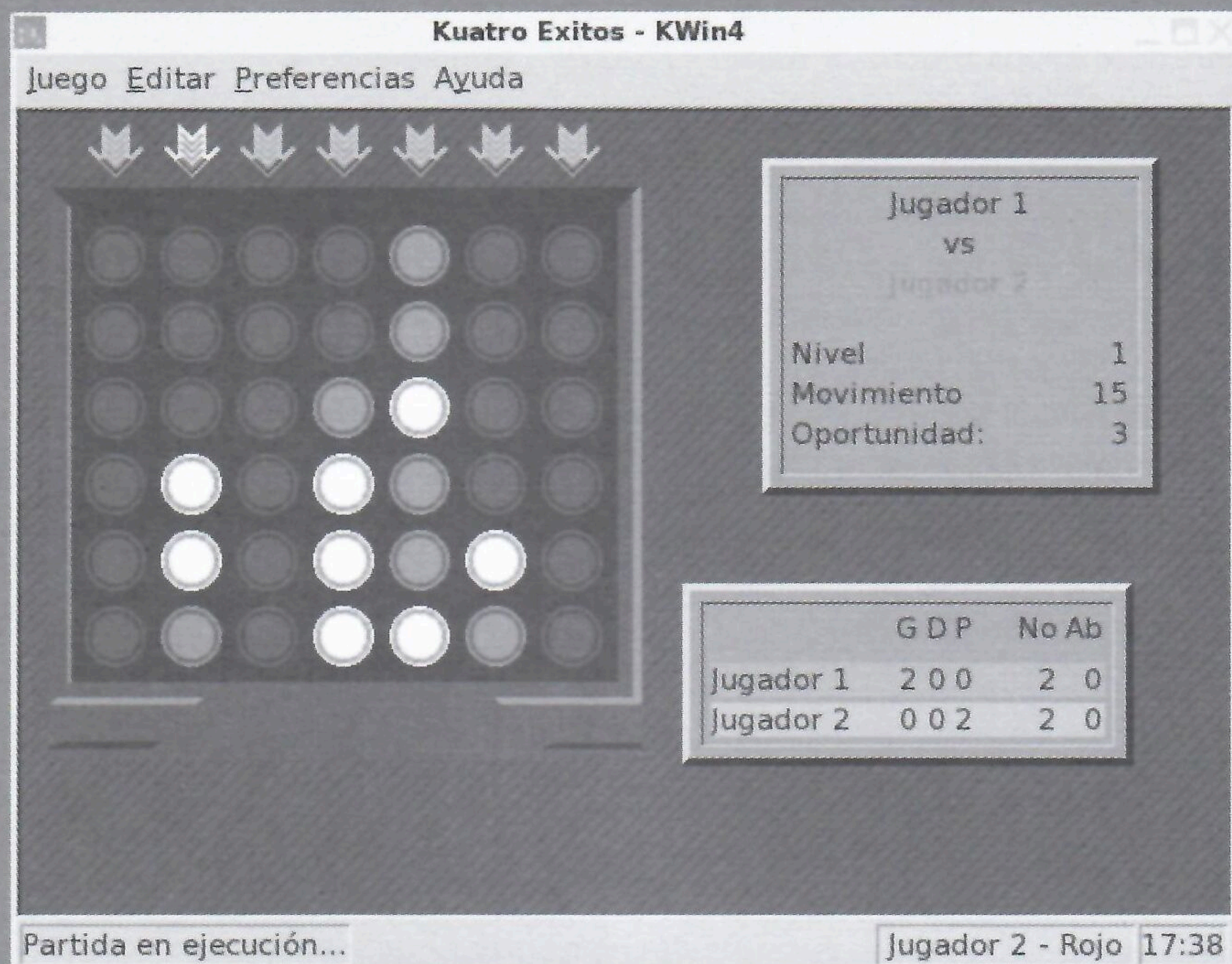
Valoración

Entretenido. No requiere conocimientos de ningún tipo y pueden jugar a él personas de cualquier edad.

DESARROLLADO POR:

Autor: Mathias Mueller, David Black, Michael Haertjens, Osvaldo Stark.
Correo: In5y158@public.uni-hamburg.de; david.black@lutris.com; mhaertjens@modusoperandi.com; starko@dnet.it
URL: http://www.kde.org/kdegames/kmahjongg/

KWIN4 - Kuatro Éxitos



Juego de inteligencia basado en el clásico "3 en raya", aunque en este caso sean cuatro las bolas que debemos alinear de forma vertical, horizontal o en diagonal; buena presentación sin apenas necesidad de configuración y entretenimiento garantizado, pudiendo jugar dos jugadores por ordenador o enfrentarse a varios jugadores a través de red.

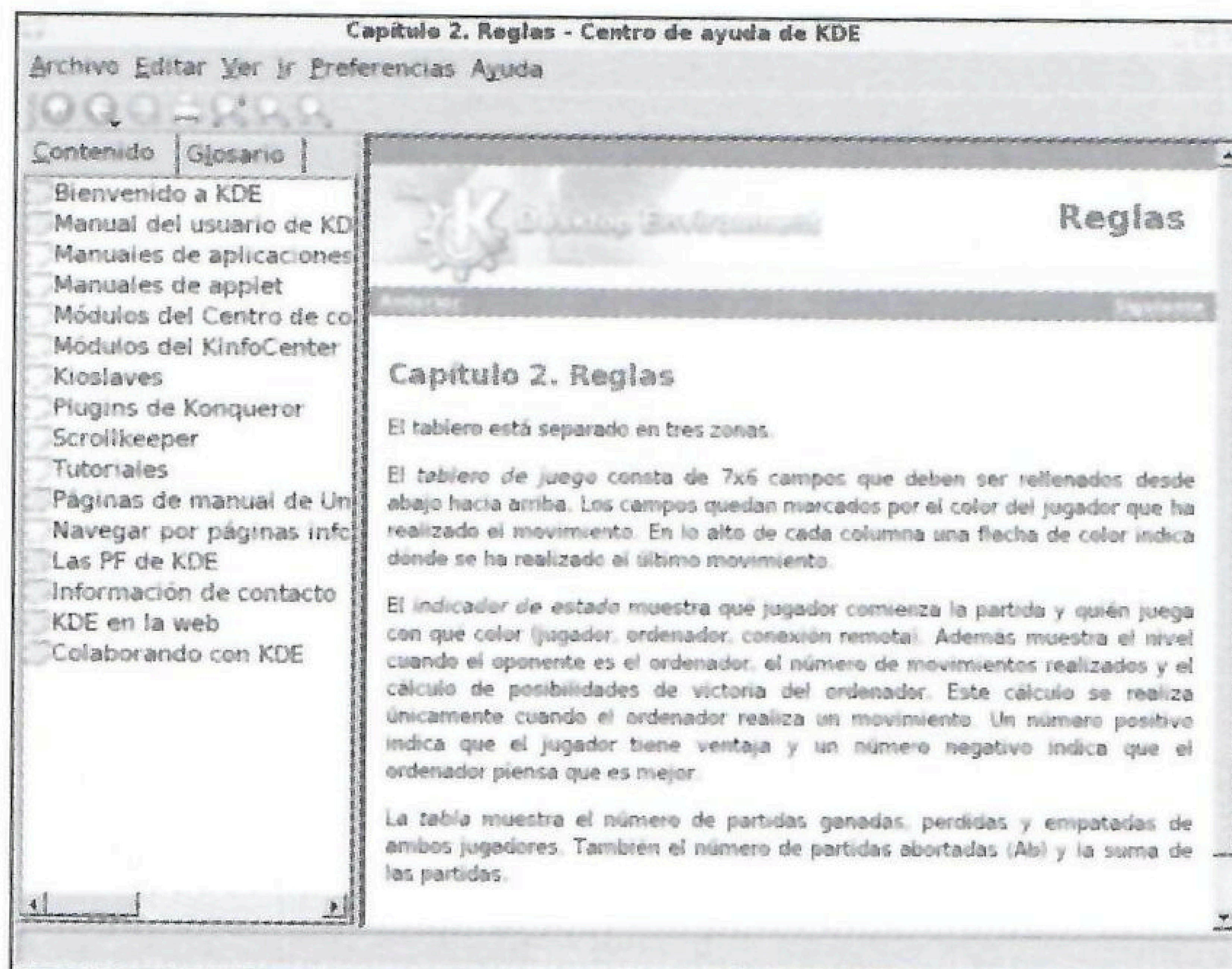
Útil para...

Todas las edades; se emplea la inteligencia abstracta mediante estrategias para construir con las bolas las filas, columnas o diagonales necesarias para ganar al ordenador o a otro/s jugador/es.



Primeros Pasos...

El juego, aunque no tiene apenas reglas, va acompañado de un manual sencillo y clarificador que podemos consultar en la ventana de *Ayuda*; en él encontraremos una introducción, las reglas, detalles para configurar conexiones remotas y las diferentes opciones de los menús (*Ayuda, Opciones, Editar, Juego*).



Características Técnicas

Gráficos

Sencillos y con agradables combinaciones cromáticas.

Sonido

Carece.

Jugabilidad

Buena; aún en los niveles de dificultad más bajos cuando nos enfrentamos al ordenador, éste juega sin piedad y cuando nos gana —situación con altas probabilidades de presentarse— nos provoca deseo de revancha y de continuar jugando.

Duración

De cinco a diez o más minutos según el nivel de dificultad elegido.

Personalizar

En la ventana *Preferencias* podemos asignar el color de las fichas de cada jugador, si los jugadores realizarán los movimientos con el ratón, el teclado, o si el otro jugador es el propio ordenador; podemos establecer el nivel de dificultad (del 1 al 9), cambiar nombres y configurar accesos rápidos (por defecto se han asignado *Ctrl + N* a *Juego Nuevo*, *Mayúsculas + F1* a *¿Qué Es Esto?*, *Ctrl + Mayúsculas + Z* a *Rehacer*, y *Ctrl + Q* a *Salir*).

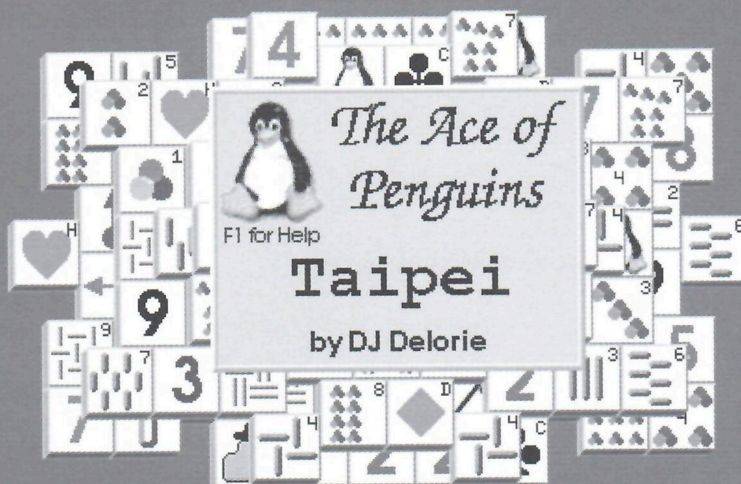
Valoración

Juego recomendable por su sencillez y eficacia para desarrollar estrategias inteligentes libres de influencias culturales, con pocas instrucciones, por lo que puede incluso ser utilizado por sujetos con bajos niveles de instrucción, aunque su amplia gama de niveles de dificultad lo hace interesante también para sujetos de cualquier nivel cultural y cognitivo.

DESARROLLADO POR:

Autor: Martin Heni 1995-2002
Correo: martin@heni-online.de
URL: http://docs.kde.org/stable/en/kdegames/kwin4/index.html

Taipei



Juego de la serie The Ace of Penguins del prolífico DJ Delorie, cuyo objetivo es eliminar del tablero verde una serie de cartas o losetas; cada carta tiene su pareja idéntica que debe ser localizada para ser eliminadas ambas y que desaparezcan del tablero, concluyendo la partida cuando no quedan cartas sobre él.

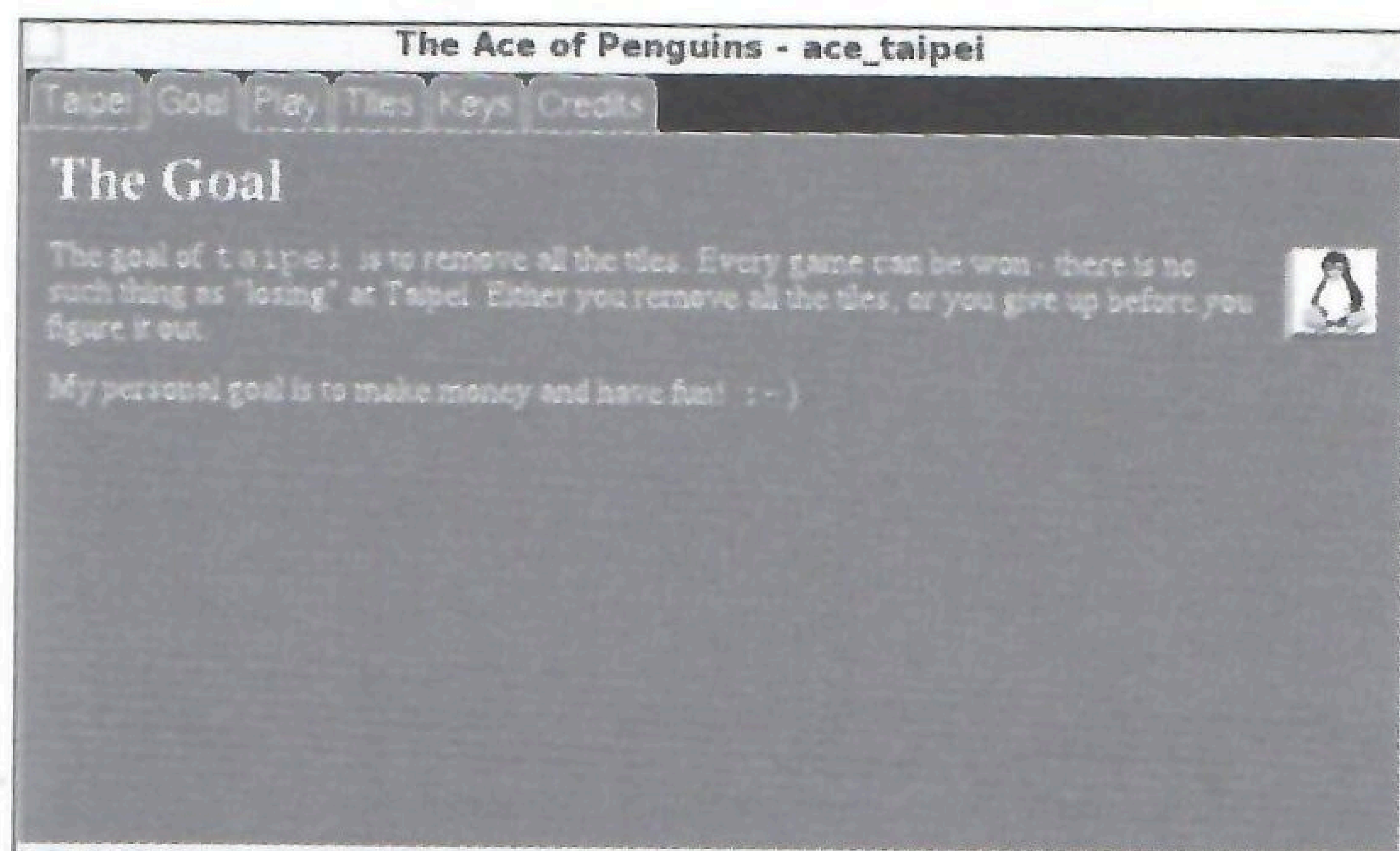
Útil para...

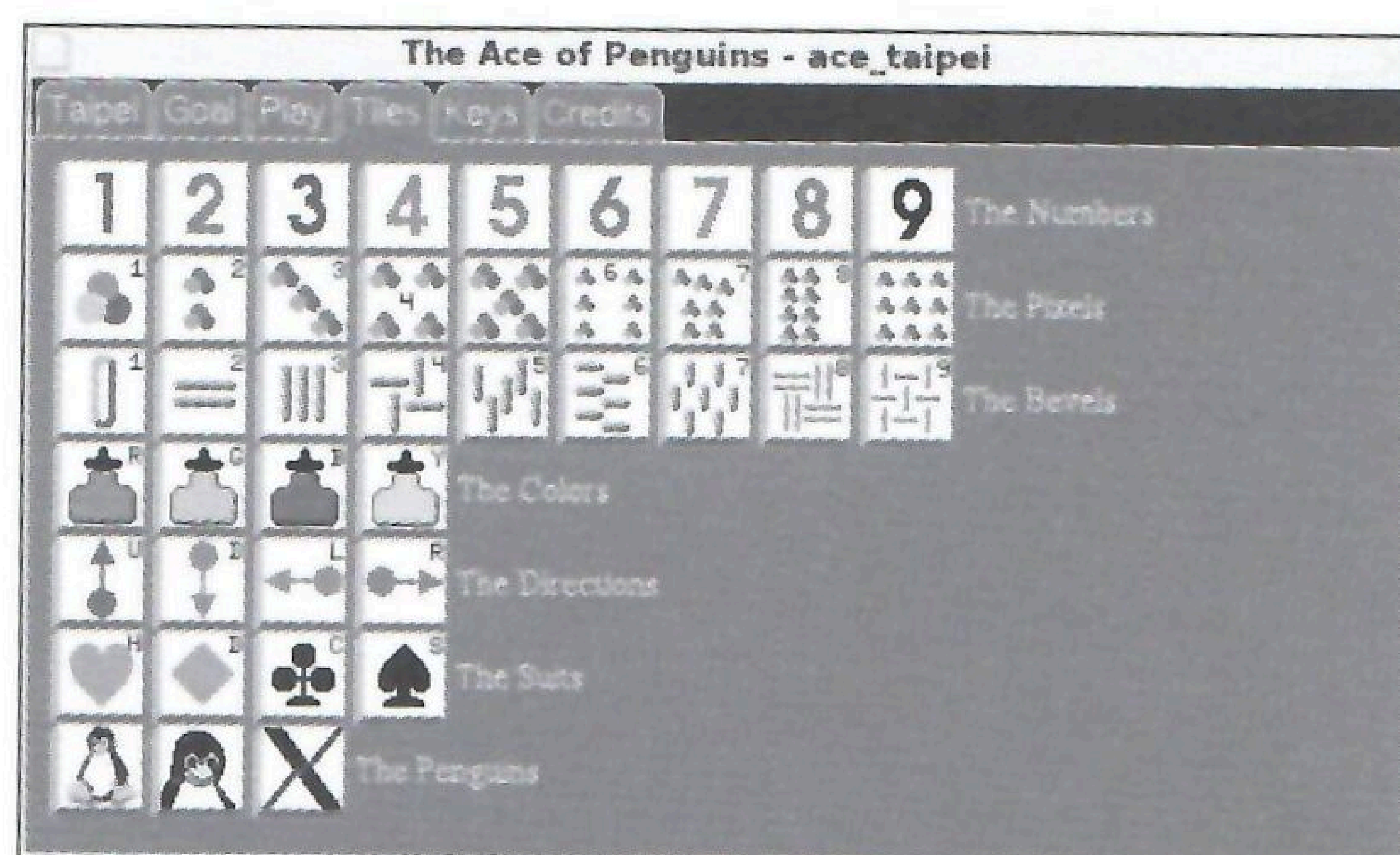
Todas las edades, trabajándose la discriminación visual de detalles gráficos.

Primeros Pasos...

Mediante la tecla *F1* accedemos al menú *Ayuda* y a través de una serie de pestañas se nos indicará:







- *Objetivo del juego:* eliminar las cartas del tablero .
- *Cómo Jugar:* eliminación por parejas de cartas idénticas.
- *Tipos de Cartas:* números, colores, direcciones, figuras, puntos, etc.
- *Teclas:* del 1 al 9 nos mostrarán deferentes formas de amontonar las cartas (standard, puente, castillo, cubo, pirámide, espiral, etc.); las teclas *R* y *J* nos darán acceso a partidas accesibles para los más pequeños, con niveles de dificultad bajos. Para salir del juego pulsaremos la tecla *Q* o bien *Ctrl + C*, y si queremos reiniciar el juego utilizaremos *F2*.

Personalizar

Podemos elegir alguna de las diez formas en que se realizan los montones de cartas o losetas, o el nivel de dificultad más básico para niños.

Características Técnicas

Gráficos

Muy básico aunque suficiente.

Sonido

Carece.

Jugabilidad

Buena, muy entretenido, aunque algo mecánico.

Duración

Diez minutos aproximadamente.

Valoración

No es un juego de desarrollo intelectivo, aunque sí puede utilizarse para trabajar la discriminación visual fina de detalles (formas, colores, números, etc.) con gran trabajo de la visión, por lo que no conviene dedicarle mucha atención continuada, pues aparecería la fatiga.

DESARROLLADO POR:

Autor: DJ Delorie
Correo: dj@delorie.com
URL: http://www.delorie.com

Misceláneo



Amor



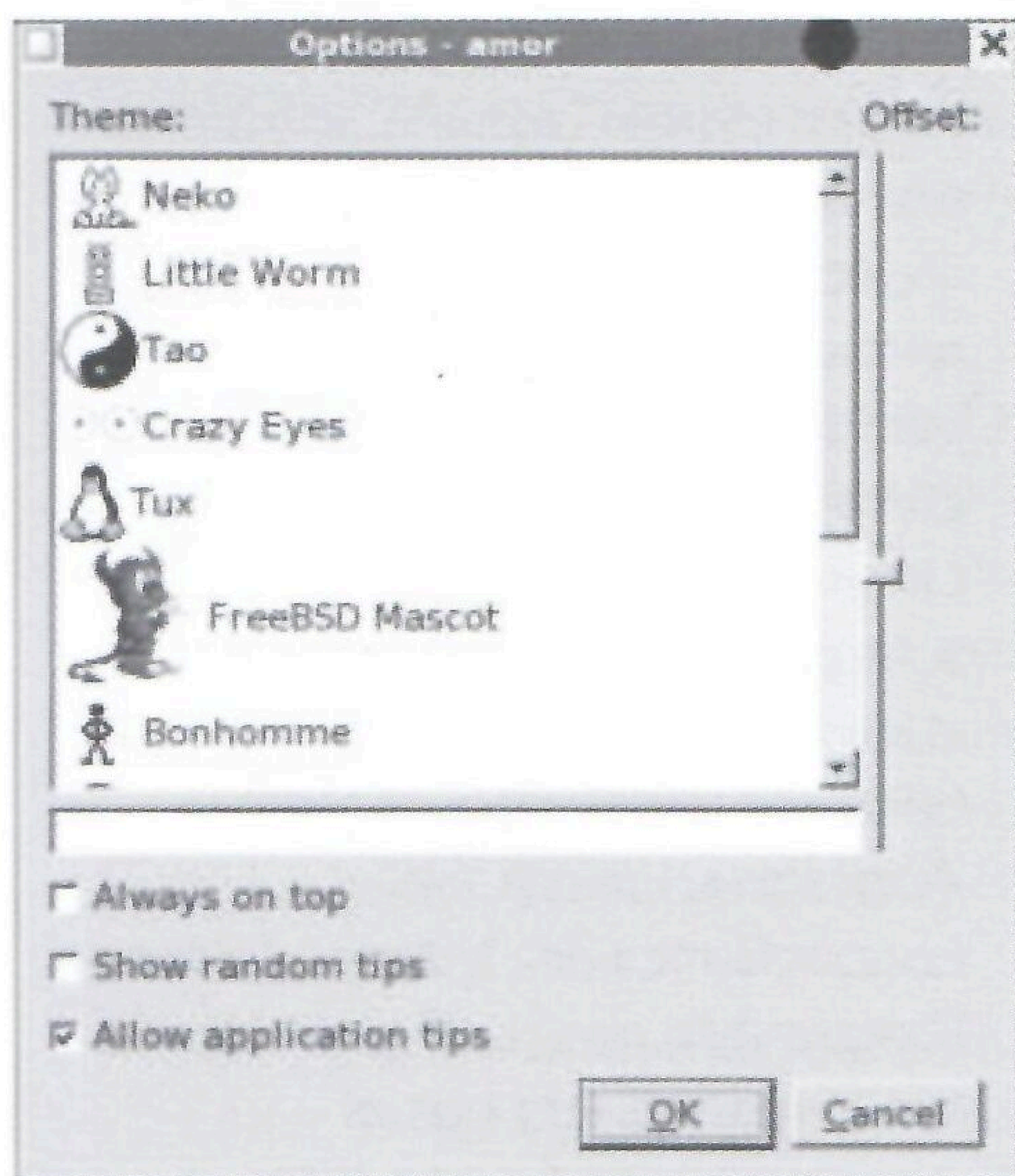
Se trata de un icono configurable que merodea por la barra de título de la aplicación activa o por la barra de estado del escritorio. Parpadea, sonríe, se transforma...aleatoriamente.

Existe un inicio de manual en español en *http://docs.kde.org/es/HEAD/kdetoys/amor*

Útil para...

Es una herramienta de escritorio válida para todo tipo de usuarios.





Primeros Pasos...

En Linex se entra por *Menú Debian/Juegos/Juguetes/*. Aparecerá un icono móvil en el escritorio con forma de emoticon. Este icono está siempre en la ventana activa (o en la barra de estado si no existe ninguna aplicación en ejecución).

Para salir, picar con botón derecho sobre él y seleccionar *Quit*.

Personalizar

Con botón derecho se accede a las opciones de configuración suguientes: En *Themes* se puede cambiar la imagen del icono entre 11 posibles. Seleccionar:

- *Always on Top* supone que el icono se mueve siempre sobre la línea de títulos
- *Show random tips* hace que muestre consejos aleatorios acerca del sistema operativo
- *Show aplications tips* muestra también consejos aleatorios acerca la aplicación que se encuentre activa

Existe una barra de desplazamiento que permite configurar la distancia del icono a la barra de títulos de la ventana activa en la que se encuentra.

Valoración

Juego instrumental de escritorio muy básico, es un divertido compañero que a modo del loro en el hombro del pirata acompaña al usuario del ordenador en todos sus procesos, con el consumo consecuente de recursos del ordenador.

Características Técnicas

Gráficos

Tiene un nivel de iconos 2D muy básico.

Sonido

No tiene.

Jugabilidad

No es propiamente un juego, se trata más bien de un icono animado que juega con el usuario haciéndole compañía.

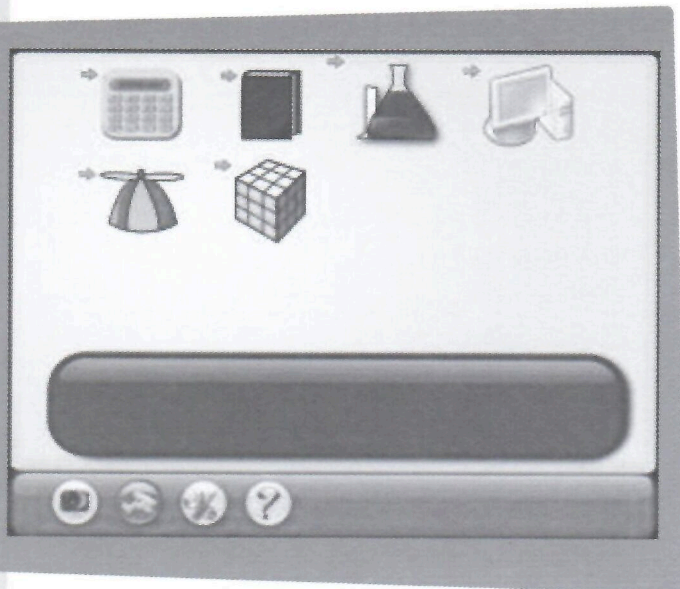
Duración

Las opciones modificables de Amor se gestionan inmediatamente. Está siempre activo mientras no se descargue.

DESARROLLADO POR:

Autor: Amor es parte del paquete kdetoys mantenido por KDE
Correo: http://www.kde.org/contact/
URL: http://docs.kde.org/es/

Gcompris



Es un paquete multimedia válido para trabajar y/o reforzar conocimientos propios de 2 a 10 años de edad. Presenta una colección de juegos que incorpora ejercicios clasificados temáticamente como: Álgebra, Lectura, Experiencias, Informática, Recreativos, y Ejercicios de Tablero. En total presenta más de 50 actividades.

En GNULinEx se entra por *Menú Debian/Aplicaciones/Educación/* ó por *Aplicaciones/Juegos.* También está incorporado en Pequelin, *http://www.pequelin.org/tikiwiki_1.7.2/tiki-view_articles.php*, una metadistribución educativa que cuenta con la colaboración, entre otras, de Hispalinux, Proyecto Debian y Free Software Foundation.

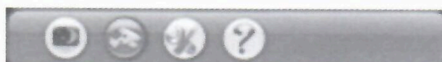
- Incluye GCompris Editor, donde es posible editar información detallada de cada una de las actividades. A GCompris Editor se accede en GNULinEx: *Menú Debian/Aplicaciones/Educación/ ó Aplicaciones/Juegos/*

Útil para...

Desarrollar conceptos propios de las etapas educativas Infantil y Primaria pertenecientes a los ámbitos citados.

Primeros Pasos...

GCompris presenta una barra de navegación de cuatro botones:





- *Salir* | *Información Acerca de.* | *Opciones de configuración* (idioma, tamaño, resolución, activar música, efectos, temporizador, seleccionar fondo y filtros) | *Menú Principal* (prerequisitos, declaración de objetivos y manual en inglés).

Incorpora:

- Ejercicios de **Álgebra**, como: *Cuenta los elementos, Dinero, Tabla de doble entrada, Equilibra las balanzas, Encuentra las operaciones correctas...*
- Ejercicios de **Lectura**, como *Nombre de la imagen, Ejercicios de lectura vertical, Ejercicios de lectura horizontal, Ejercicios de lectura, La letra que falta, Clic en una letra...*
- Ejercicios de **Experiencias**, como *Aprendiendo el ciclo del agua, Pilote un submarino, Salto del paracaidista, Algoritmo, Melodía, Hexágono, Opera una esclusa...*
- Ejercicios de **Informática**, como *Sacar la tubería, Enviar la bola a Tux, Letras sencillas, Mueve el ratón, El juego de los billares, Números con dados, Palabras que caen, Asociaciones de formas, Elementos a asociar...*
- Ejercicios **Recreativos**, como: *Actividades de colores, Chronos, Herramienta de dibujo, Encuentra tus manos izquierda y derecha, Aprendiendo la hora, Laberinto 3D, Crear una animación...*
- Ejercicios de **Tablero**, como: *Practica el ajedrez, Juego de puzzle, Arma el rompecabezas, Vía de trenes, El juego de los quince...*

Personalizar

En *Opciones de configuración*: idioma, tamaño, resolución, activar música, efectos, temporizador, seleccionar fondo y filtros

Características Técnicas

Gráficos

A nivel 2D se consigue una presentación de calidad y adecuada al usuario.

Sonido

Ejecución de los ficheros de sonido que se hayan cargado, como tales son configurables, modificables...

Jugabilidad

Su manejo es bastante intuitivo, el usuario puede navegar de unas actividades a otras sin dificultad, tanto desde dentyro de una categoría como entre categorías.

Duración

La aplicación responde a los requerimientos del usuario a un ritmo muy adecuado. Por otra parte las actividades permiten una ejecución totalmente autónoma, por lo que el tiempo de utilización es muy fácil de fragmentar..

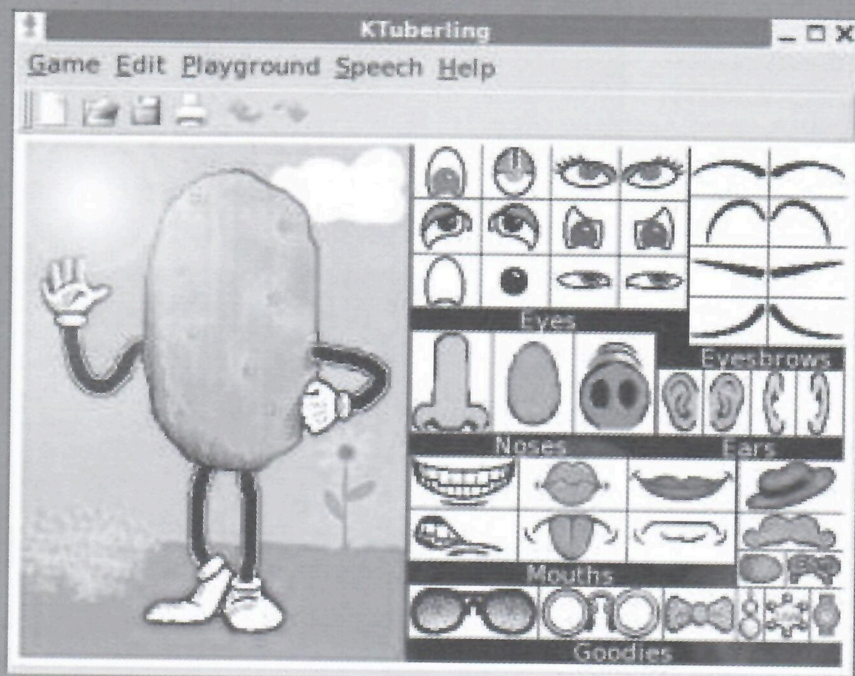
Valoración

Por tratarse de una gran cantidad de actividades educativas diferentes es fácil encontrar conocimientos que se pretendan reforzar. Su construcción modular permite un uso parcial y adaptado a la necesidad del momento y por otra parte facilita que otros desarrolladores incorporen actividades...

DESARROLLADO POR:

Autor: Bruno Coudoin y otros, traducido por Pablo G. del Campo.
Correo: bcoudoin.coudoin@free.fr
URL: http://www.ofset.org/gcompris/, http://gcompris.free.fr/

Kde Potato Guy



El célebre Potato se presta aquí a cambiar su imagen a cambio de que el usuario aprenda idiomas. Se dispone de un editor que permite modificar la apariencia de Potato a voluntad, para ello existe una biblioteca de elementos visuales que se pueden ir incorporando a su apariencia a la vez que se da a conocer su fonética. También se puede trabajar sobre la imagen del conocido pingüino de Linux o sobre un acuario.

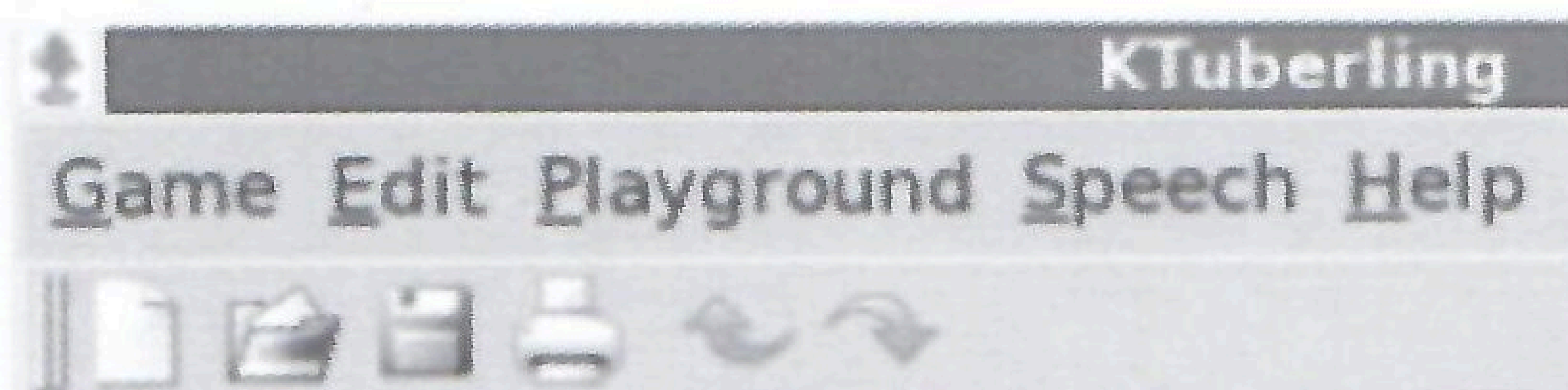
Útil para...

Practicar una muestra del sonido de unos pocos vocablos en una docena de idiomas en Educación Infantil.

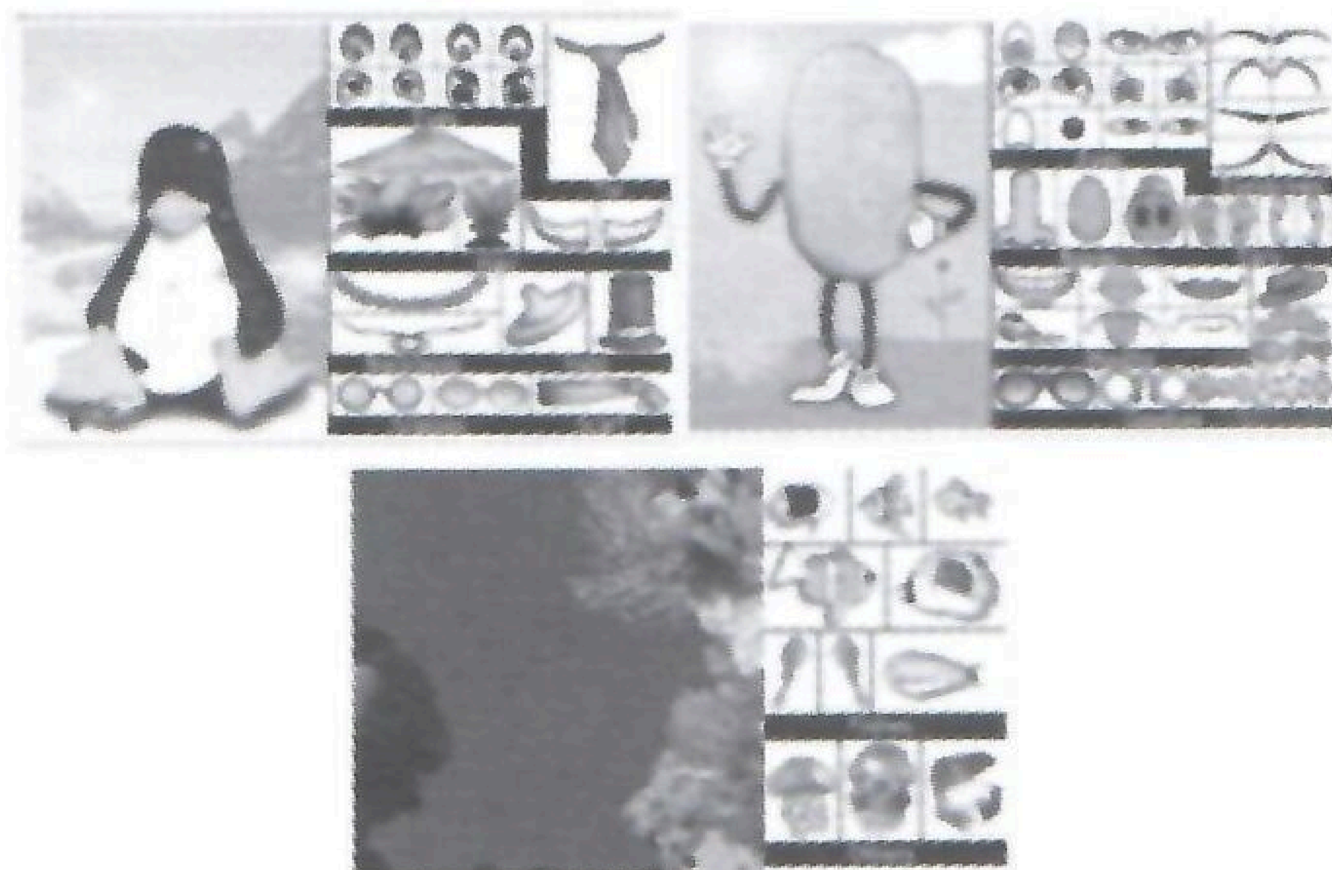


Primeros Pasos...

Aunque se puede maximizar la pantalla, la superficie de trabajo no se amplía. Las opciones son:



- *Game* permite abrir un nuevo ejercicio, cargar, salvar, exportar (xpm, jpg, png ó bmp), imprimir y salir.
- *Edit* contiene hacer, deshacer y copiar.
- *Speech* selecciona el idioma en el que se van a reproducir las palabras.
- *Help* incorpora lo habitual, y:
- *Playground* modifica la plantilla que se está cambiando, hay 3 posibilidades:



Características Técnicas

Gráficos

El nivel gráfico es apropiado para Primaria, siendo un poco deficiente la calidad expresiva de las imágenes.

Sonido

Imprescindible para su faceta pedagógica, pero no para su empleo como puro entretenimiento.

Jugabilidad

Enormemente sencillo, engancha fácilmente a los niños.

Duración

Una primera ejecución del vocabulario se consigue en pocos minutos, el interés está en la repetición... No es frecuente una utilización continuada por más de 15 minutos.

En GNULinEx se entra por *Ejecutar una Aplicación* y teclear *ktuberling*.

Personalizar

No presenta opciones para ello.

Valoración

Amparándose en el juego (las mil caras de Potato) el usuario escucha una y otra vez el sonido que corresponde a cada objeto utilizado, su validez es incuestionable. Su limitación principal es el pequeño tamaño de la biblioteca de objetos.

DESARROLLADO POR:

Autor: Eric Bischoff y John Calhoun. Correo:e.bischoff@noos.fr
URL: Ktuberling es parte del paquete kdegames mantenido por KDE (http://docs.kde.org/es/)

Kodometer



Mide el recorrido realizado por el ratón a lo largo del escritorio: Sigue la pista al movimiento de éste y calcula el total de la trayectoria realizada desde que se inicia el programa en pulgadas, pies y millas o en centímetros, metros y kilómetros. Presenta dos mediciones: Odometer informa de la distancia recorrida por el ratón desde que se inició Kodo, y Tripometer, que muestra la distancia desde la última vez que se detuvo el ratón (esta función no parece funcionar bien).

Existe un manual en español en *http://docs.kde.org/es/HEAD/kdetoys/kodo/*

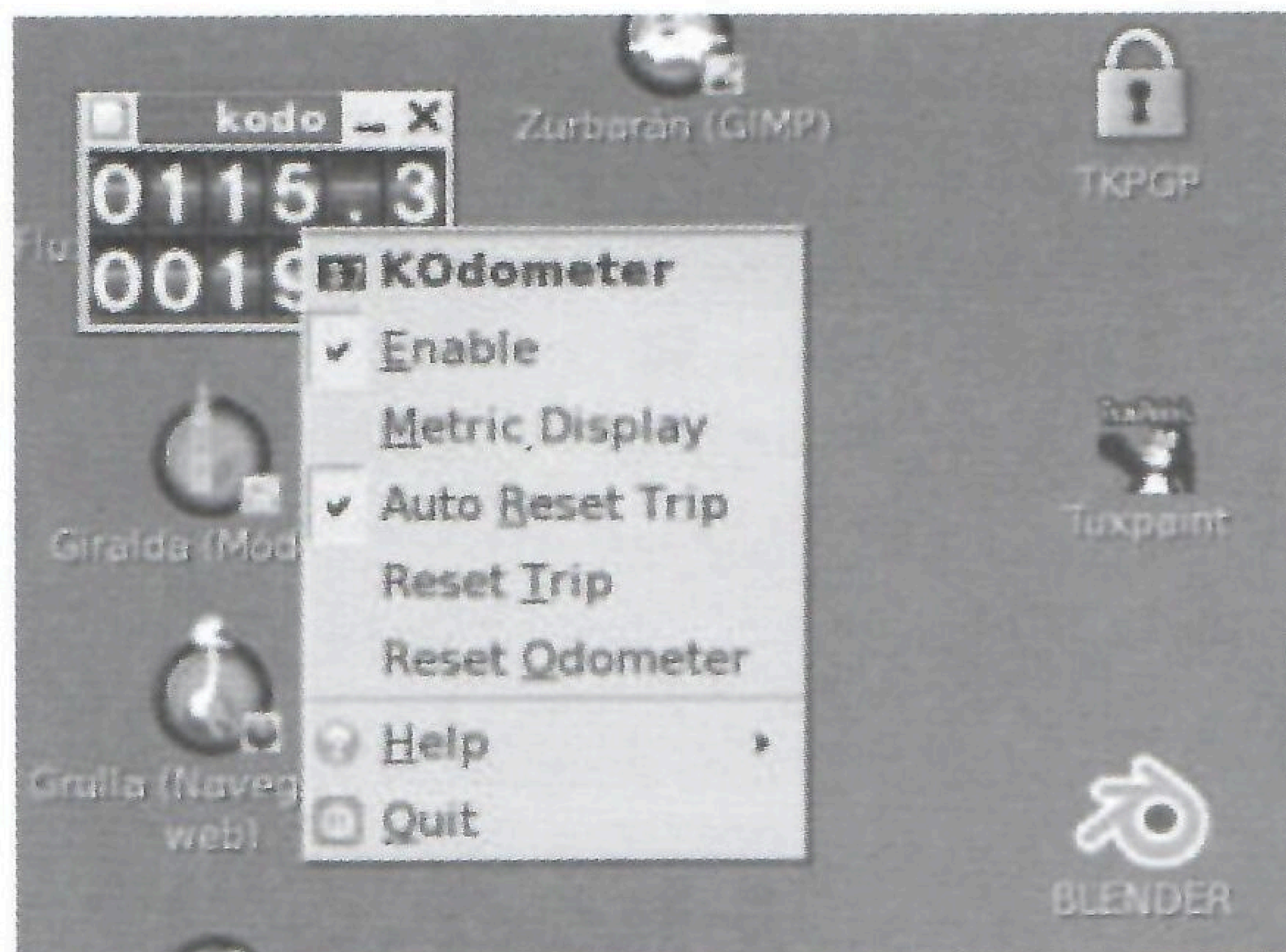
Útil para...

Es una herramienta de escritorio de poca utilidad, permite comparar magnitudes, saber si ya es hora de apagar el ordenador...

Primeros Pasos...

Aparece en alguna parte del escritorio una pequeña ventana que muestra el doble contador. Con botón izquierdo sobre la ventana se accede a las opciones de configuración:





- *Help:* nos muestra información acerca de Kodo.
- *Quit:* cierra la aplicación.

En GNULinEx se entra por *Inicio/Ejecutar un programa*, teclear *kodo*.

Personalizar

No hay opciones, a excepción de *Metric Display*.

Valoración

Juego instrumental de escritorio muy básico, puede usarse para medir distancias, o realizar comparaciones entre mediciones...

- *Enable:* Desactiva el contador, seguirá desactivado hasta que se vuelva a picar.
- *Metric Display:* Activa las unidades de medición métricas (sustituyendo a las unidades anglosajonas).
- *Auto Reset Trip:* Hace que *Tripometer* se ponga en 0 cada vez que se ejecute la aplicación.
- *Reset Trip:* Da a *Tripometer* el valor 0.
- *Reset Odometer:* Da a *Odometer* el valor de 0.

Características Técnicas

Gráficos

Tiene un nivel muy básico, es sencillamente el visor de un contador.

Sonido

Sin sonido.

Jugabilidad

Su manejo es muy fácil para cualquier tipo de usuario.

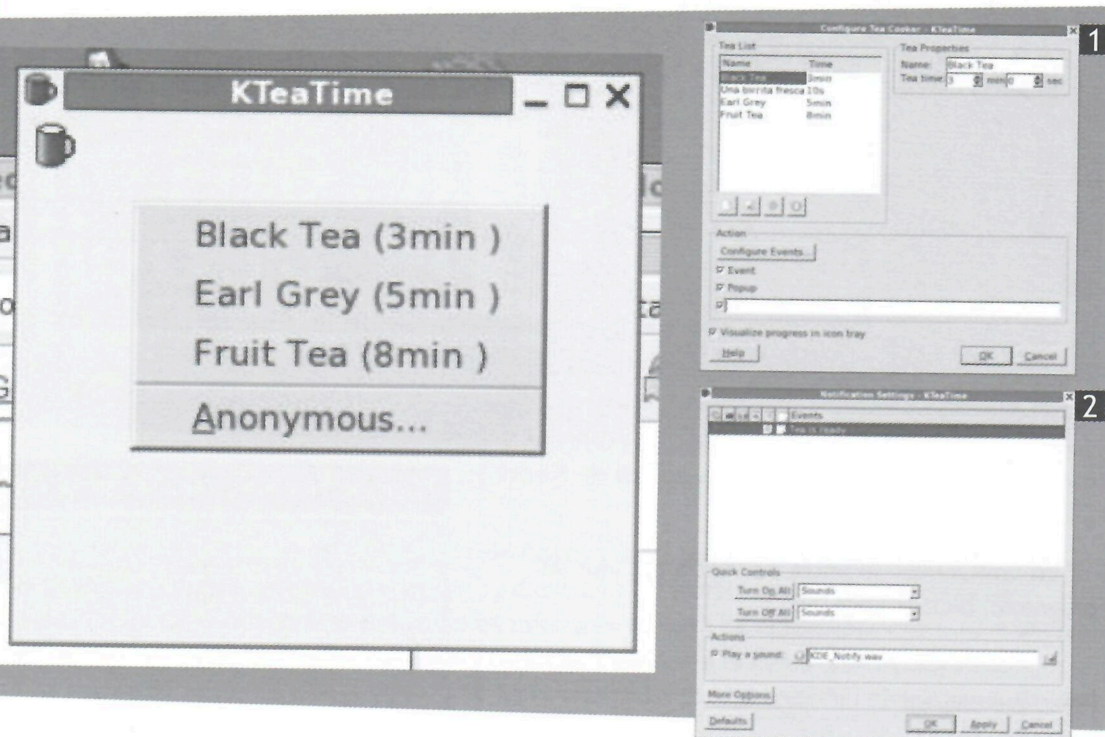
Duración

Tanto como interés tenga el usuario por medir la trayectoria de su ratón a lo largo de la pantalla.

DESARROLLADO POR:

Autor: Frank Börner.
Correo: f.boerner@selflinux.org
URL: Kodo es parte del paquete kdetoys mantenido por KDE (http://docs.kde.org/es/)

Kteatime



Actúa a modo de cronómetro mostrando un mensaje, ejecutando un programa, reproduciendo un sonido, etc. según se haya configurado. Despliega un icono dimensionable en el escritorio, muy pequeño al principio. Inicialmente viene configurado de modo que al picar en el programa (cuando se ha puesto a calentar el agua) se activa el cronómetro en la opción de avisar de un modo u otro de que el té está preparado. Evidentemente puede usarse para otras muchas cosas: para que suene la Traviata cuando el cordero al horno esté listo...

Existe un manual en español en *http://docs.kde.org/es/HEAD/kdetoys/kteatime*

Útil para...

Es una herramienta válida para todo tipo de usuarios y niveles de enseñanza: su empleo como cronómetro permite lanzar procesos como mensajes de aviso, reproducción de un sonido, ejecución de un programa, visualizar un error, etc.



Primeros Pasos...

Aparecen un icono en la parte superior izquierda del escritorio y otro que muestra una taza de té en la barra de estado. Con botón derecho sobre la taza de té se accede a las opciones de configuración **1**.

- En *Tea Properties* se configura el tipo de té y el tiempo que requiere.
- En *Tea List* aparece la lista de tés ya configurados.

  Los botones inferiores sirven para modificar, borrar o añadir un elemento a la lista.

- En *Action* se puede:
  - Seleccionar un evento y configurarle **2**: Como se muestra en la imagen, en eventos podemos configurar mediante los iconos superiores: ejecución de un programa, aparición de un mensaje en una ventana, visualizar un error, escribir en un fichero de bitácora, reproducir un sonido o mostrar un aviso en la barra de tareas.

    Se puede seleccionar la ejecución de un sonido etc al activarse o desactivarse Kteatime. En *Action* se elige el fichero de sonido que se reproduce si así se ha indicado. *More Options* es redundante, despliega las opciones indicadas en la ventana superior.
  - Seleccionar una ventana de aviso.
  - Seleccionar la ejecución de un comando, como la ejecución de un programa.

En GNULinEx se entra por *Menú Debian/Juegos/Juguetes.*

Personalizar

Todo el juego es configurable, como se explica en *Primeros pasos.*

Valoración

Juego instrumental de escritorio muy básico, las mentes metódicas encuentran aquí el más fiel mayordomo inglés.

Características Técnicas

Gráficos

Tiene un nivel de iconos 2D muy básico, y las ventanas también.

Sonido

Ejecución de los ficheros de sonido que se hayan cargado, como tales son configurables, modificables...

Jugabilidad

No es propiamente un juego, en cualquier caso sus opciones de configuración permiten usos muy variados. Su manejo es muy sencillo para cualquier tipo de usuario.

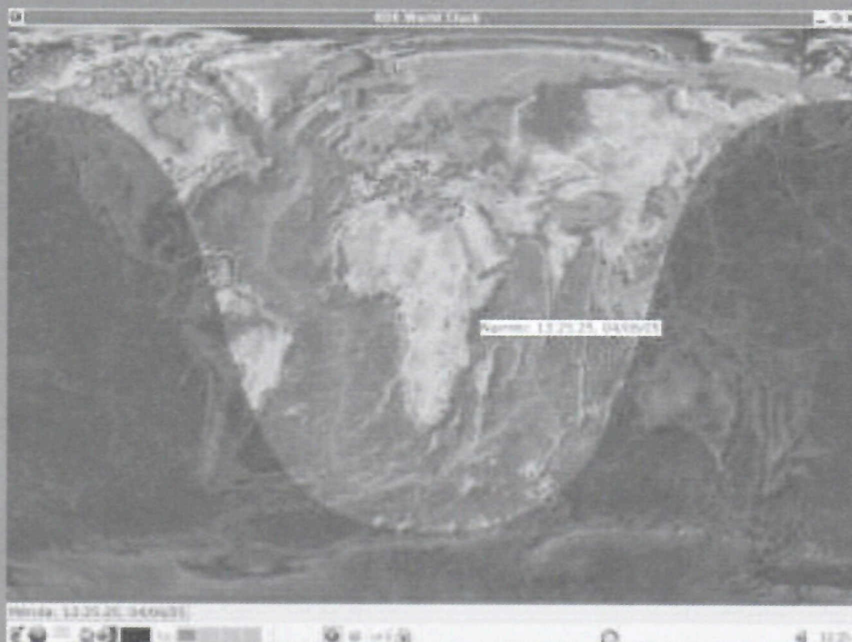
Duración

Sin interés, añadir una opción determinada en Kteatime es cuestión de minutos.

DESARROLLADO POR:

Autor: Norbert Weuster. Correo: weuster@etecs6.uni-duisburg.de
URL: Kteatime es parte del paquete kdetoys mantenido por KDE (http://docs.kde.org/es/)

Kworldclock



Muestra un mapa del mundo con representación del relieve terrestre y marino en el que se puede visualizar la hora actual en las distintas capitales del mundo y el soleamiento. Es posible incorporar ciudades.

Existe un inicio de manual en español en *http://docs.kde.org/es/HEAD/kdetoys/kworldclock*. También un manual completo en inglés en *http://docs.kde.org/en/3.4/kdetoys/kworldclock*

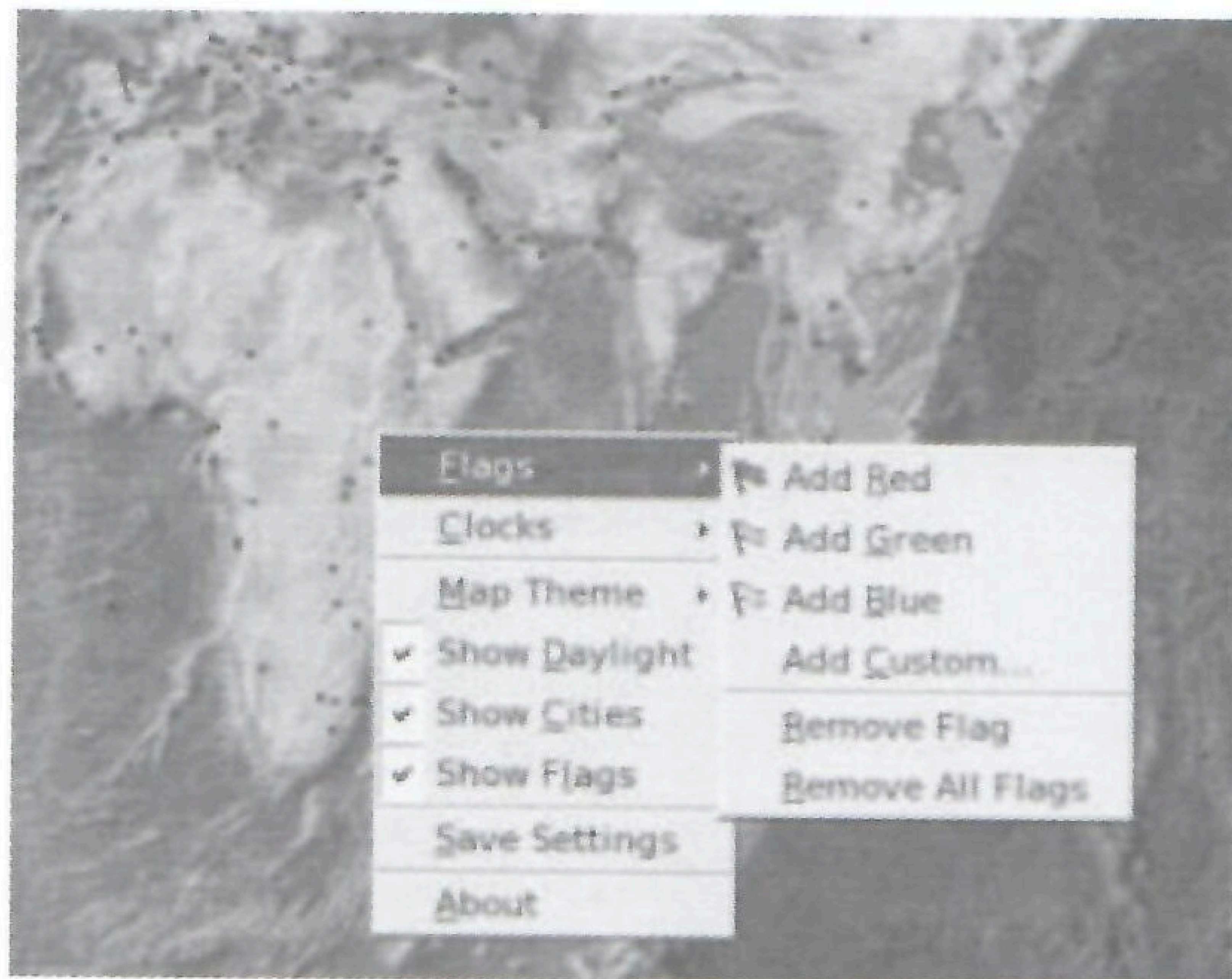
Útil para...

Las clases de Geografía de todos los niveles, permite conocer la diferencia horaria con otros paises. Es una herramienta válida para todo tipo de usuarios y niveles de enseñanza. Muy útil para poder valorar cuando nuestro amigo del chat se comunica con nosotros a horas intempestivas, previsión de viajes, conocimiento de la hora real de un acontecimiento mundial, etc.



Primeros Pasos...

Aparece un pequeño mapa del mundo donde se muestra el soleamiento de toda la superficie terrestre, apareciendo diferenciada la parte de la Tierra que está iluminada por el sol de la que no lo está. Al mover el cursor por las distintas capitales del mundo aparece un mensaje con el nombre de la capital y la hora actual.



Como se aprecia en la imagen, la configuración permite insertar y eliminar banderas de diferentes colores en las diferentes capitales. También se pueden dar de alta nuevas ciudades, asignándolas la zona horaria a la que pertenecen, el resultado se muestra en la barra de estado:

Características Técnicas

Gráficos

Se trata de una sencilla imagen plana que muestra la superficie de la Tierra.

Sonido

No tiene.

Jugabilidad

No es propiamente un juego, en una utilidad puramente informativa con pequeñas opciones de personalización. Su manejo es muy sencillo para cualquier tipo de usuario.

Duración

De un sólo golpe de vista muestra toda la información que se pretende conseguir.

La instalación de kdeartwork-misc incorpora más imágenes (*themes*) posibles del globo terrestre: *Relative Altitude, False Color, Surface Deph, Relative altitude (bw), Biosphere, Altitude y Rain Fall!.*

En GNULinEx se entra por *Menú Debian/Juegos/Juguetes/Kworldclock.*

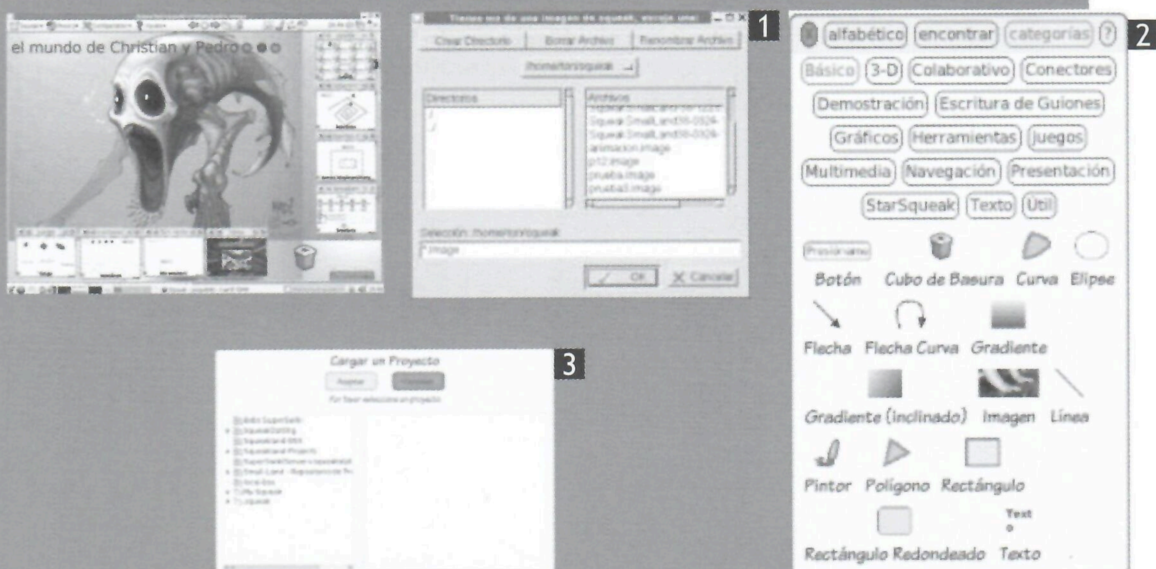
Valoración

Es netamente útil para lo que se pretende, es posible estudiar bandas horarias entre ciudades existentes, observar los efectos de soleamiento sobre el planeta... Un mapa del mundo con reloj incorporado.

DESARROLLADO POR:

Autor: Matthias Hoelzer-Kluepfel. Correo: hoelzer@kde.org
URL: KWorldClock es parte del paquete kdetoys mantenido por KDE (http://docs.kde.org/es/)

Squeak



Se trata de un auténtico simulador de mundos virtuales donde es posible experimentar reproduciendo fenómenos y procesos de la realidad o inventados. El entorno multimedia que incorpora es enormemente diverso, esto permite un uso realmente abierto y con muy pocas limitaciones. Mediante su manipulación se construyen mundos donde los objetos y sus comportamientos son definidos por el propio usuario, permitiendo crear, reproducir, investigar... Sus creaciones pueden ser visualizadas desde un navegador de internet.

Es preciso instalar el plugin si se quieren visualizar los proyectos desde un navegador: *http://swiki.agro.uba.ar/small_land/23*. Existe un repositorio de proyectos está en: *http://repository.small-land.org:8080*. Se encuentra también en la metadistro *Pequelin*.

Útil para...

Se adapta con gran naturalidad a todos los niveles. Las posibilidades de creación de juegos es ilimitada. Incorpora también su propia biblioteca de juegos: *Ajedrez, Clave, Crostic, DamasChinas, Igual, Liberar celda, Minas, Tetris*. Pero como siempre, los mejores juegos los construye la fantasía del jugador.



Primeros Pasos...

Inicialmente Squeak pregunta por el mundo que se pretende abrir **1**, porque tratándose de un simulador de mundos, de entrada Squeak presenta uno, pero es posible disponer de muchos, porque se hayan bajado de la red, creado por el usuario...

Lo mismo creando a partir de un mundo vacío que modificando uno existente, al final es posible guardar nuestra creación como un mundo nuevo (fichero con extensión *image*) o guardar únicamente lo que de novedoso hemos creado en ese mundo (fichero con extensión *pr*, de proyecto): incluirá sólo lo que hemos incorporado.

El almacén de objetos ya diseñados es considerable **2** pudiendo ser modificados, descompuestos... Un proyecto (colección de objetos y comportamientos) es exportable a otros mundos. Cada vez que se ejecuta Squeak pregunta si el usuario quiere actualizar la aplicación, la comunidad de desarrolladores es enormemente activa... Es posible *Abrir/Guardar* los proyectos tanto en el ordenador local como en un *Repositorio de Proyectos* existente en la red **3**.

Desde dentro de Squeak es posible comunicarse con otros mundos abiertos en otros ordenadores en red con el nuestro, compartir objetos y comportamientos...

En GNULinEx se entra por *Inicio/Aplicaciones/Multimedia*.

Personalizar

En Squeak prácticamente todo es personalizable, cuanto más se maneja la herramienta es mayor el número de opciones que se muestran modificables.

Valoración

Sin menospreciar en absoluto los juegos del paquete de objetos *Juegos*, la interactividad de un juego creado y modificable por el propio usuario, para uso monopuesto o en red, es impresionante.

Los adultos muestran mayor dificultad inicial en hacerse con el manejo.

Características Técnicas

Gráficos

Actualmente Squeak presenta mundos 2D. Está en desarrollo la versión Croquet: 3D. ¡La conexión en red en 3D será real en un plazo breve!

Sonido

Dispone de *Editor de ondas, Grabador de sonido, Reproductor MPEG, Reproductor de Partitura* y un *Teclado de Piano*.

Jugabilidad

Una vez entendido el funcionamiento es muy sencillo, pero se puede ir complicando tanto como el usuario quiera.

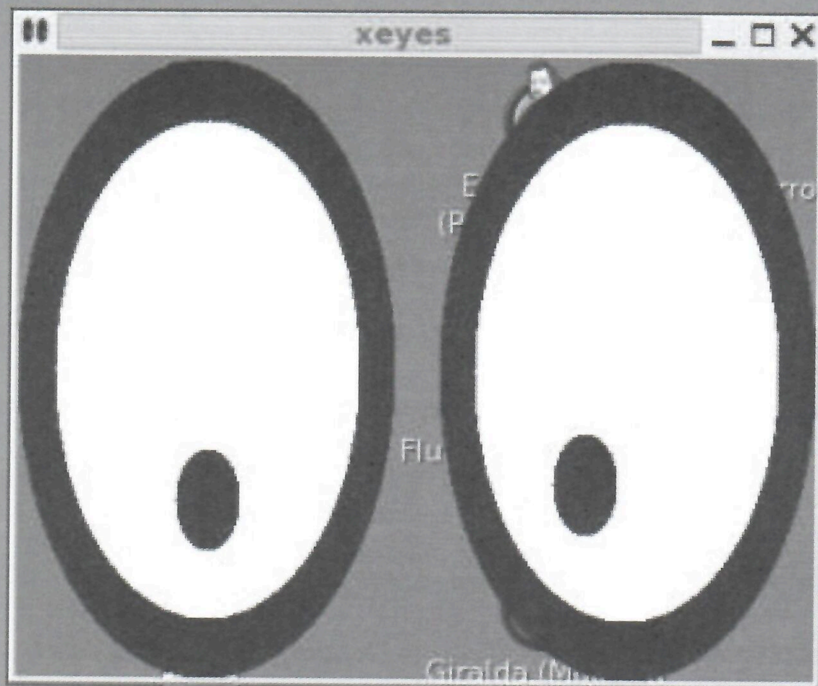
Duración

Cada uno de los 8 juegos que viene incluido en Squeak tiene sus características. Otro tema es hablar de la duración de los juegos creados por el usuario: imposible.

DESARROLLADO POR:

Autor: La Comunidad de Squeak: http://squeak.linex.org/
Correo: DiegoGomezDeck@ConsultAr.com
URL: http://www.squeak.org, http://squeak.linex.org/

Xeyes



Muestra unos ojos en alguna parte del escritorio cuya mirada persigue tenazmente el movimiento del ratón.

Se encuentra también disponible en el paquete *X11R6-contrib*, colección de programas *X* del *contrib X11R6*, que contiene programas desarrollados por varios usuarios. Incluye *listres, xbiff, xedit, xeyes, xcalc, xload* y *xman* además de otros.



Útil para...

Entretenerse, no es más que lo que parece. También es una opción más para personalizar el Escritorio, siendo muy útil para sujetos con deficiencia visual grave y resto visual funcional, ya que estos ojos, debidamente amplificados, les pueden orientar sobre el área de la pantalla en la que está ubicada la punta del ratón.

Primeros Pasos...

Aparece un pequeño visor que muestra los dos globos oculares y que desde el principio mantienen la vista fija en el ratón. Picando en la esquina superior izquierda se accede a las posibilidades de configuración:

En GNULinEx se entra por *Menú Debian/Juegos/Juguetes.*

Personalizar

La configuración permite maximizar, minimizar, colocar encima (hace transparente la ventana), mover (vincula su posición a la del ratón), redimensionar y cerrar. Es posible también copiarlo en otros espacios de trabajo.

Valoración

Es una herramienta razonablemente inútil, salvo por lo que tiene de decoración, un accesorio más en la pantalla que en el mejor caso resulta divertido y participa en la personalización del escritorio.

Características Técnicas

Gráficos

Una única y sencillísima imagen plana muestra los dos ojos, sólo las pupilas se mueven.

Sonido

No tiene.

Jugabilidad

No es propiamente un juego, su operatividad es realmente inmediata y limitada.

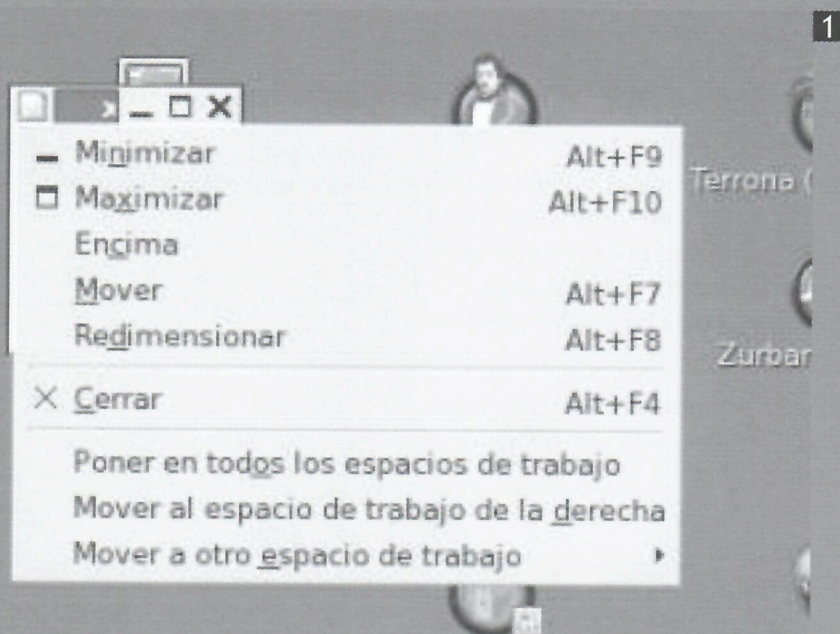
Duración

Muchos adolescentes lo cargan permanentemente en su escritorio como un elemento más que llama su atención.

DESARROLLADO POR:

Autor: George Chang
Correo: george@playful.com
URL: http://wsabstract.com

Xlogo



Muestra una imagen en alguna parte del escritorio que corresponde a la mostrada anteriormente: un logo con forma de X. No confundir con XLogo: intérprete LOGO escrito en lenguaje Java con licencia GPL...

Se encuentra también disponible en el paquete *X11R6-contrib*, colección de programas X del *contrib X11R6*, que contiene programas desarrollados por varios usuarios. Incluye *listres, xbiff, xedit, xeyes, xcalc, xload* y *xman* además de otros.



Útil para...

Una opción más para personalizar el *Escritorio*.

Primeros Pasos...

Aparece un pequeño visor que muestra la imagen de una X gris sobre fondo rojo. Picando en la esquina superior izquierda se accede a las posibilidades de configuración **1**

En GNULinEx se entra por *Menú Debian/Juegos/Juguetes/*.

Personalizar

Como se aprecia en la imagen, la configuración permite maximizar, minimizar, colocar encima, mover (vincula su posición a la del ratón), redimensionar y cerrar. Es posible además copiarlo en otros espacios de trabajo.

Valoración

Es una herramienta de escritorio que muestra una imagen determinada no definible por el usuario: un logo con forma de X. Salvo por lo que tiene de decoración y personalización del escritorio...

Características Técnicas

Gráficos

Una única y sencillísima imagen plana escalable; no puede ser sustituida por otra.

Sonido

No tiene.

Jugabilidad

No es propiamente un juego, su operatividad es realmente inmediata y limitada.

Duración

Sin duración.

DESARROLLADO POR:

Se ignora Autor, Correo y URL .

Índice alfabético de juegos

El DVD incluye todo lo necesario para disfrutar de Linux:

- los 142 juegos del libro
- Sistema operativo completo gnuLinex con...
- Herramientas y programas de oficina
- Programas de dibujo
- Aplicaciones de reproducción de música
- Navegador
- Correo electrónico.

Manuales PC
www.manualespc.com

Los libros de la colección Manuales PC son aptos para todo tipo de usuarios desde aquellos que se están iniciando en el uso del ordenador hasta los informáticos más avezados que encontrarán siempre alguna pista que les permita mejorar su rendimiento frente al ordenador.

OTROS TÍTULOS:

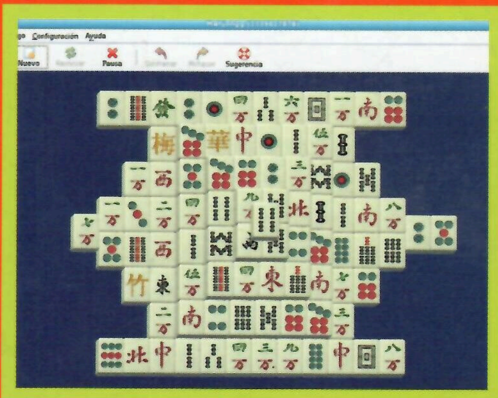
¡Maldito PC!
Soluciones a los problemas más molestos de su ordenador.
Steve Bass



una completa colección de 150 ux . La mejor —y primera— gran colección de *software libre* totalmente legal, para disfrutar al máximo del tiempo de ocio con su PC Linux. ***JuegaLinEx*** incluye el propio sistema operativo Linux (gnuLinEx) con instrucciones de instalación y una amplia colección de aplicaciones ofimáticas y audiovisuales. En el libro encontrará instrucciones paso a paso para la instalación de todo el software, así como las instrucciones para cada juego.



En ***JuegaLinEx*** encontrará juegos de simulación, arcade, plataformas, estrategia, etc.. todo tipo de juegos para disfrutar de horas infinitas de diversión y aprendizaje frente al ordenador. Una «Biblia de los juegos Linux» imprescindible para todos los usuarios de software libre. ***JuegaLinEx*** es también la mejor forma de iniciarse con Linux , ya que el DVD contiene el propio sistema operativo y todos los programas y herramientas necesarias para configurar completamente un PC Linux: ofimática, fotografía, música, internet, etc..



JuegaLinEx es el resultado de la estrategia global de la sociedad de la información en Extremadura, que está aplicando el *software libre* en todos los ámbitos de la administración, con el firme convencimiento de que el uso de *software libre* garantiza el acceso de todos a las nuevas t logías en igualdad de condiciones.

Los autores son un experto equipo de edu res e informáticos de la Consejería de Educ de la Junta de Extremadura.

19,95€

0402005011
ISBN: 84-9763-245-1



Visite nuestras páginas en Internet
www.nowtilus.com y www.manualespc.com